昭和59年8月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻第8号 昭和57年12月6日第3種郵便物認可 昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

1984 8

# マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

特別定価 ¥350



## 51機種のパソコン用ソフト70本一挙掲載

移植マスター大作戦25 Dr. Dのマシン語寺子屋III

特別企画 シャープC1 ファミリーコンピュータ用プログラム紹介

創刊25号キャンペーン THE BEST PROGRAMMER




- APPLEII PRO TENNIS
- BM-Jr./LII2 DEFENSE SATELLITE/ごんべいさん（戦いの巻）
- BMLIII/MK5 ラーメン・チェリアン/CAVERN
- コモドール64 FANCY BALOON
- FM-7/77 ジャンケン/BIOS
- FP-1000/1100 Mr.WARP
- RX-78 重量上げゲーム/台風ゲーム
- JR-100 JISHINDA/THE MASH POTATO
- JR-200 S.L.O/STAR GAZER
- MSX THE RESCUER/THE SLUG
- M-5 HELPER号の闘い2/LAST CHARGE2
- MAXMACHINE 移植版 宝石商サム
- MULTI8 HELL COBRA
- MZ-K/1200/700 PUSH PUSH/ボクシング/RICE PANTING
- MZ-80B/2000/2200 パープル・モンスーン/THE カンニング/GAS CHAMBERS
- MZ-2200 3-Dムーンボール/POLCADOT MAGIC
- MZ-5500 ハラハラゲーム/移植版 DOUKUTSU GAME
- PASOPIA(T)/5 OPEN YOUR EYES
- PASOPIA7 カビウス
- PC-6001/mkII/6601 ポップ&ポッピ/SPACE SNAKE
- PC-6001mkII/6601 羊の夢/梨取り
- PC-8001/mkII ツタワタリ/RAINY
- PC-8001mkII ZOO/INGRY
- PC-8801/mkII もぐら/ミサイル・ショック
- PC-9801/E/F キャット&マウス
- ぴゅう太 FIGHTINGバギーPart 2
- SC-3000 THE ピラミッド・パワー/TOP TAP
- SMC-777 J.Sシミュレーション/DESTRON
- VIC-1001 FALL II
- X1 SPRING PANIC/農業ゲーム
- ZX-81 TRUCK LANDING
- HC-20 バグ・ボール/スキー・ゲーム
- JR-800 KAGEE
- PC-8201 修ちゃんあやうし
- FX-702P オリンピック
- PASOPIAmini 宇宙戦士"影"バグーの逆襲
- PB-100 FIRE/TANEMAKI
- PC-1245 VADER BROTHERS
- PC-1500 ミサイル・コマンド
- PC-2001 スティック・スタック
- C1 スカイ・フォース





別冊付録
マイコンスーパーソフトマガジン 特集!! 夏休みアドベンチャー特集 サラダの国のトマト姫


SHARP
本気でやって



みない?
そう、パソコンは本気で取り組むと
オモシロさがどんどん深まり、広がるんです。
新登場のMZ-1500は、趣味に学習に仕事に、
本気で使いこんで行きたいというキミに贈るニューパソコン。
走りが違う初めてのQDを頂点に、
上達に応えてどんどん発展するトライアングル設計、
さらに創造力に火をつけるクリエイティブパワーも手応え十分。
さァチャレンジしよう、遊びだけじゃ終わらせないヨ。
新開発クイックディスク
QD
フロッピーの高速性とカセットの経済性を備えたこれからの記憶装置QD(クイックディスク)をパソコンで初めて搭載しました。プログラムやデータを読み取るスピードがなんと約8秒、待つ時間も気になりません。しかも1枚450円という使いよさ、さらにパーソナルプログラムやデータの整理に適した両面128KBというてごろな容量です。
QD
「走り」が違う初めてのQD(クイックディスク)
CLEAN
上達に合わせて進化するクリーン設計
RAM ファイル
能力を拡げ操作性を高めるRAMファイル(オプション)
新登場 MZ-1500
パーソナルコンピュータ
標準価格89,800円
●写真の14型カラーディスプレイMZ-1D15B 標準価格72,000円はオプションです。※画面はハメコミ合成です。
〈創造力をかきたてるクリエイティブパワー〉●グラフィックは320×200ドット8色+24文字のPCG、または1000文字のPCGが使い分けられるクリエイティブ設計●6オクターブ3重和音のPSGを2チャンネル装備●34種のメッセージを登録したボイスボード(オプション)を使えば、MZ-1500がしゃべるパソコンに●漢字対応BASIC(QD)装備、「住所録」などすぐに使えるソフト付〈主なオプション〉●RAMファイルMZ-1R18 標準価格18,000円●ボイスボードMZ-1M08 標準価格10,000円●漢字ROMボードMZ-1R23標準価格19,800円●辞書ROMボードMZ-1R24標準価格22,000円
シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
●お問い合わせ、資料請求は…シャープ㈱国内産機営業本部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)
資料請求券 MZ-1500 ベーマガ 8係




● 写真はX1Cs。コンパクトフロッピーディスクドライブ CZ-300FR およびカラープロッタプリンタ CZ-8PP2Rはオプションです。
● ディスプレイテレビCZ-801D、802DはX1シリーズのすべてのコンピュータに組合せ可能。※画面はハメコミ合成です。

たしかな技術で世界をむすぶ

**NEC**

# 高性能はヒトをやさしくする。




この年になって、いまさら「お誕生パーティー」でもないけれど。
娘のヤツ、友達を集めて祝ってくれよるらしい。
パソコンを、こんなウレシイ使い方しよって、
鉄矢、思わず目頭が熱いですよ。
このPC-6601、我がかあちゃんも家計簿やら回覧づくりやら、しっかり活用しとるし。
不肖ワタクシも目下「私家版・武田家の人々」をワープロ機能で執筆中。
どうやら武田家、PC-6601を囲んで話題の絶えそうにない、
今日この頃でございます。

PC-2000シリーズ / PC-6000シリーズ PC-6001mkII / PC-6600シリーズ / PC-8000シリーズ PC-8001mkII / PC-8200シリーズ
PC-8800シリーズ PC-8801mkII / PC-100シリーズ / PC-9800シリーズ PC-9801E / PC-9800シリーズ PC-9801 / PC-9800シリーズ PC-9801F / N5200 モデル05

コンピュータ アンド コミュニケーション

# フロッピィ内蔵で ホームワープロにもなる。

**パソコンが機敏に、使いやすくなった。**
**マイクロフロッピィ内蔵。**
1ドライブ143Kバイトの3.5インチフロッピィディスクドライブを内蔵しましたから、今までのようにプログラムをテープから写しかえるなどのわずらわしい操作をしなくてすみます。スイッチON、フロッピィポン、の初心者には嬉しいカンタンさ。3.5インチディスクはコンパクトで、しかも高機能です。

**買ったその日からすぐ使える。**
**ディスクソフト5枚つき。**
①日本語ワードプロセッサ(事例集つき)
②英文カナワードプロセッサ、表計算(パソカルク)、ミュージック、ユーティリティー
③④⑤コロニー・オデッセイ冒険編(小松左京先生監修によるアドベンチャー・ゲーム)

**パソコンで手紙を書こう、日記をつけよう。**
**日本語ワープロ機能。**
本体に1024文字の漢字ROMを内蔵。添付の日本語ワープロソフトでJIS第一水準の2965文字をカバーしますから、手軽に文書をつくることができます。書きあげたら、専用プリンタ(別売)で美しくプリントアウト。日記や案内状、レポート、会報をつくるなど、パソコンライフの幅がいちだんと広がります。

**パソコンが歌って喋る。**
**音階つきボイスシンセサイザ。**
好きな言葉をパソコンに喋らせることのできるボイスシンセサイザが、2オクターブの音階もマスター。歌うパソコンになりました。

**色彩あざやかに15色。カラーグラフィック機能。**
320×200ドットでは4色、160×200ドットでは15色の、ドット単位カラー表示ができます。お絵描きプログラムを使えば、パソコンで思いどおりのカラフルな絵が描けます。グラフや表も、見やすくあざやかです。

**テレビ、ビデオ画面にパソコン画面を合成。**
**スーパーインポーズ機能。**
インタフェースを内蔵していますから、ユニット(別売)を接続するだけで画面の合成ができます。例えば家族ビデオに日付やタイトルを入れるなど、楽しいオリジナルビデオがつくれます。

**パソコンがミュージシャンになった。**
**ミュージックシンセサイザ。**
専用LSIを内蔵したので、8オクターブ・三重和音の演奏ができます。オーディオ機器と接続することもでき、映像と音楽との合成で独創的なファンタジーの世界を演出できます。

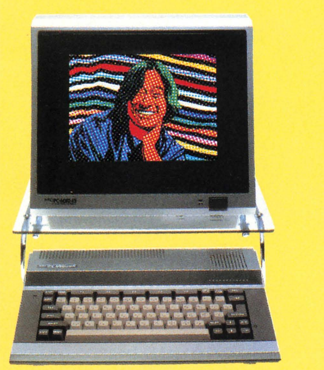



●CPU Main μPD 780C-1(4MHz)/SubμPD8049(8MHz) ●ROM 96Kバイト ●RAM 65Kバイト ●漢字 1024字内蔵/添付ソフトによりJIS第一水準2965字対応 ●スクリーン構成40文字×20行 ●プリンタインタフェース セントロニクス社仕様準拠 ●カセットインタフェースFSK方式(600、1200ボー) ●寸法365×113×380(㎜) ●重量4.5kg

**NECパーソナルコンピュータ**
**PC-6600シリーズ**
# PC-6601

本体標準価格……143,000円
12型カラーディスプレイ PC-KD201
標準価格……59,800円
ディスプレイ置台 PC-66M75
標準価格……5,500円
サーマルプリンタ PC-PR401
標準価格……39,800円

好評発売中!



本体標準価格84,800円
●ボイスシンセサイザ内蔵、話せるパソコン。
●漢字ROM搭載、読みやすく、見やすい表示。
●色彩あざやか、15色カラーグラフィック機能。

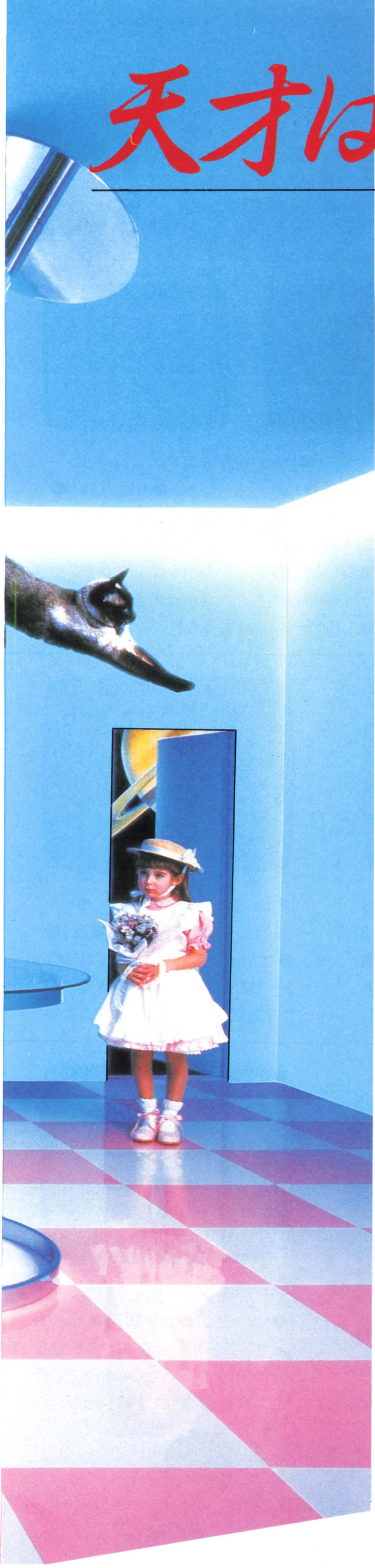
パソコンが、話せる・漢字る・カラフル。

**NECパーソナルコンピュータ**
**PC-6000シリーズ**
# PC-6001mkII (マーク)

## 家族の新しい絆を生むパソコン。PC-6600シリーズ

# 天才は限度を超える。

富士通



パソコンにFM時代を拓いた富士通から、天才肌の新鋭登場。あの名作FM-7を思いきりグレードアップ。その名もFM-77です。目を見はる新機軸、息をのむ多機能、しかも豊富なソフトはそっくりそのまま継承。もう想像力に歯どめのきかないヒラメキの連続です。シンプルで知的なデザインも、一歩限度を超えました。もっとスリリングに、さらにエキサイティングに、いよいよエンターテイニングに。FM-77、いま発進です。

**3.5インチマイクロフロッピィディスクを採用。**

FM-77は、3.5インチのマイクロフロッピィディスクドライブを2基搭載。ディスクは、これまでの5インチミニフロッピィディスクとソフトコンパチで、しかも320KB/ドライブと、小型・高密度化を実現しました。

**漢字ROM(JIS第1水準漢字2,965種)を標準実装。**

レポート、手紙など、さまざまな用途に活用できます。

**2個のCPUがフル稼動。**

CPUの役割を2分するという、汎用コンピュータの設計思想を受け継いだアーキテクチャを採用しました。

**メインメモリは64KB。増設は最大256KBまで。**

64KBのメインメモリを標準実装のほか、192KB RAMカード*を装着して、最大256KBまでの拡張が可能です。

*オプション(400ラインセットに含まれています)

**F-BASIC V3.0が多彩な機能をサポート。**

FM-77のプログラム言語は、FM-7と完全互換のF-BASIC V3.0。豊富なソフトがそのまま使えるうえ、パレット機能、サウンド機能など数かずの機能をサポートします。

**ユーザフレンドリな言語 FM Logoを標準添付。**

**スーパーインポーズ*でオリジナルの映像づくり。**

テレビやVTRなどの画像と、パソコンの文字やグラフィックパターンがドッキング。VTRへの録画も可能です。

*オプションのスーパーインポーズユニットが必要です。

**高性能プラス多才のグラフィック機能。**

FM-77は、640×200ドットの高分解能表示が魅力です。カラーモード時は、1ドットごとに8色までの色指定ができるほか、テキストとの混在表示、ドットごとの色交換もOK。400ラインカード*を本体に装着すれば640×400ドットという高精度の表示も可能になります。

*オプション(400ラインセットに含まれています)

**サブシステムの充実で、画像処理がさらに高速化。**

FM-77は、V RAMのアクセス方式にサイクルスチールを導入。描画速度が最高でなんと2倍(FM-7比)にアップしました。また、高速の漢字表示が、日本語ワープロや漢字端末としての利用価値を高めます。

**音にも熱中。8オクターブ、三重和音のサウンド機能。**

**操作性抜群のキーボード。**

**レイアウト自在のセパレートタイプ。**

**大容量1MB/ドライブのフロッピィディスクをサポート。**

◆F-BASIC V3.5、OS-9およびCP/M-80にてサポート。

**拡張性に優れたカード群。**

●400ラインセット

①400ラインカード　②増設用192KB RAMカード

③F-BASIC V3.5　④日本語ワープロ

●各種オプションカード

RS-232C、MIDI、マウスなど。

**広がるアプリケーションに対応するソフトウェア体系。**

●F-BASIC V3.5(400ラインセットに含まれています)

●OS-9 Level 1/Level 2*(*400ラインセットが必要です)

●CP/M-80®(Z 80カードが必要です)

※CP/M-80®は、デジタルリサーチ社の登録商標です。




新発売

FM-77 (セブン セブン)

¥228,000 (本体価格・FM Logo付)

ディスクドライブ1基タイプ¥198,000もあります。

すぐれたコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン。

FM-NEW7 (ニューセブン) ¥99,800 (本体価格)

ソフトは定評あるFM-7と完全互換、しかも数かずの卓越した機能をすべて継承しました。

富士通株式会社：●半導体統轄営業部(03)502-0161　●札幌営業所(011)271-4311　●東北営業所(0222)64-2131　●金沢営業所(0762)63-7621　●長野営業所(0262)26-8222　●静岡営業所(0542)54-9131　●名古屋営業所(052)201-8611　●大阪営業所(06)344-1101　●広島営業所(082)221-2288　●九州営業所(092)411-6311

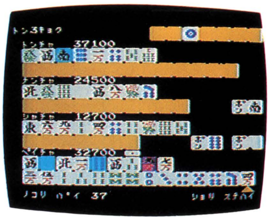
■3.5インチマイクロフロッピィディスクは、富士通純正品をご使用ください　お問い合わせは――富士通サフライ株式会社☎(03)434-0141

# TOSHIBA

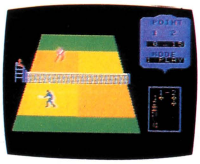
# 多彩なソフト。思いのままに

## ゲームソフト

頭とテクニックで、スリルやユーモアをたっぷり体験しよう。アドベンチャー、スポーツ、推理…と、選びきれない楽しさだ。



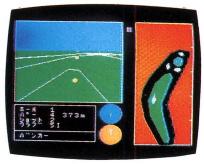
★ジャン狂●HX-S156●4,800円●やり始めたら、もうやめられない本格派。ルールは普通のゲームとほとんど同じ。牌を積む必要なしだから、初心者もすぐに楽しめます。



★リアルテニス●HX-S155●4,800円●フットワークも軽快に、さあエースを狙え！息づまるラリーに勝て！コンピュータと対戦したあとは、2人で決勝戦を組もう。



★フルーツサーチ●HX-S105●4,800円●どのコのお皿に、どのフルーツがのっているか？名推理を働かせないと、たちまち混乱。頭の訓練にピッタリのおもしろゲーム。



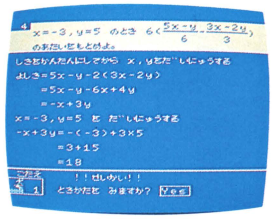
★3-Dゴルフシミュレーション●HX-S101●5,800円●ナイスショット！臨場感バツグンの3次元ゴルフ。クラブやショットの角度・強さなとも思いのままのスゴさ。

## 学習ソフト

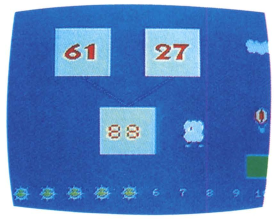
親切で、ていねい。分かりやすさがだんぜん違うから、ちょっと苦手な算数や、英語・数学も楽しく学べて、成績もアップ。



●楽しい算数(小学2〜6年・上)●HX-S321〜325●各3,800円●各32K●学習とテストでプログラムを構成。キャラクターやサウンドで楽しく学べば、力もぐんとアップします。



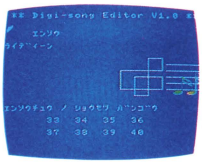
●中学徹底数学(1〜3年)●HX-S318〜320●各9,800円(カセット3本入)●各32K●学習計画や授業の進度に応じてレベルを選択。練習とテストで構成。受験対策に最適。



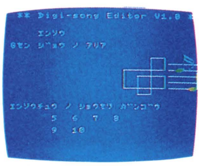
●まんてんくん(幼児教育)●HX-S307〜309●各9,800円●各16K●数の導入と計算力I・IIの3部作。3〜7才までの年令と理解度に応じて選択ができ、楽しく学べます。

## 音楽ソフト

MSXでヒット曲、名曲を鑑賞。そのうえ、編曲やプログラム演奏ができる。さあ、キミだけのサウンド・メーキングを楽しもう。



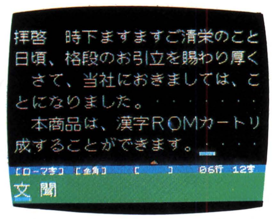
●ポピュラー・ヒット曲集●HX-S401●3,500円●32K●3声でアレンジされたヒット曲集。「イエスタディ」「第三の男」など14曲を収録。テンポ変更なども自在です。



●クラシック名曲集●HX-S402●3,500円●32K●「トルコマーチ」「G線上のアリア」など14曲を収録。曲のデータを素材にして、自分だけのサウンド作りも可能。

## ホームソフト

パソピアIQをシステムアップして、日本語ワープロに。宛名書きや定型文などの作成もカンタン。ビジネスにも力を発揮します。




★日本語ワードプロセッサ「漢字君」●HX-S501●12,800円●カナ(ローマ字)→漢字変換などの多彩な能力で出力。64Kなら40桁×200行の文章登録。熟語登録も約1万字。

## 遊びに、学習に、ビジネスに——MSXを使いこなすなら答えはひとつ

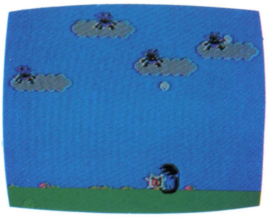
ワクワクさせる、楽しくさせるパソピアIQソフト群。パワフルな新作も加わって、ますます充実。お気に入りを選んで遊べば、楽しさもとびっきりワイドに。自分にピッタリあったソフトで勉強すれば、成績もアップ。さあ、はりきってチャレンジしよう。



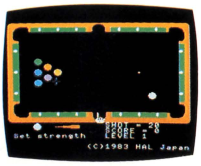

横山やすし親子

# 楽しむならパソピアIQ。

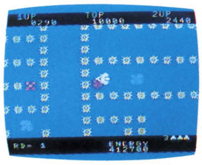
※本文表記は●タイトル●型名●価格●容量●内容の順。タイトル★印はROMカートリッジ●印はカセットテープ。



★ぶた丸パンツ●HX-S110●4,800円●ぶた丸よ、いじわるな"雷のパンツ君"が落とす卵を受けとめろ。赤い卵なら投げ返せ!気をつけないと"ちりとりオジサン"に消されるゾ。



★スーパービリヤード●HX-S154●4,800円●ビリヤードの中で最も難しい7つ玉のプールに挑戦しよう。ハスラー気分そのままに、狙いすまして鋭くキューを突け!



★スペースメイズアタック●HX-S106●4,800円●宇宙エネルギーを支配する秘宝「フォルス」に迫れ!宇宙艇で防衛網を突破せよ!16面の迷路が、キミを待つ。



★カラーボール●HX-S109●4,800円●イタズラ好きの天使が落とすボールを、魔法のフライパンを使って空へ帰せ!ロマンチックなムードがいっぱいのゲーム。

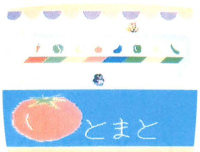



●ミステリーハウス●HX-S201●2,800円●32K●キミは名探偵だ。不気味な洋館に眠る宝物を探り出せ!地下室や屋根裏部屋などで見つけた道具を駆使して挑戦。

---



●楽しい算数(小学2~6年・下)●HX-S304~306・310・311●各3,800円●各32K●グラフィック画面とサウンドで楽しく学習をすすめる、好評の算数シリーズ編。




●にこにこぷんシリーズ●HX-S315~317●各2,800円●各16K●NHK"おかあさんといっしょ"でおなじみのキャラクターが登場する、好評"パソコン絵本"シリーズ。



●中学必修英単語(1~3年)●HX-S301~303●各3,800円●各32K●文部省の指導要領に準拠し、英単語マスターに最適。検索とテストで構成。プリンタ出力可能。



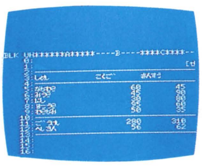
●中学必修英文法(1~3年)●HX-S312~314●各3,800円●各32K●どの教科書にもあった適応性。文例表示と演習で、早く確実に英文法をマスターできます。

このほかにも、楽しく痛快なゲームソフトがいっぱい揃っています。
★ピラミッドワープ・HX-S102★バトルシップ・クラプトンII・HX-S103★ステップアップ・HX-S104★忍者くん・HX-S107★ひつじや~い・HX-S108★ピクチャーパズル・HX-S151★スーパースネーク・HX-S152★ドラゴン・アタック・HX-S153(以上各4,800円)●ピコピコ・HX-S202●ギャングマン・HX-S205●ベジタブルクラッシュ・HX-S206(各2,800円)●モールパニック・HX-S207(3,000円)　新作もぞくぞく登場します。

---




★宛名書き(住所録)「宛名君」●HX-S502●9,800円●カナ(ローマ字)→漢字変換などにより、約150軒を登録。シール紙印字も。64Kシステムは地名登録も可能。



★簡易言語「データ君」●HX-S503●12,800円●縦横計算により表作成もカンタン。検索や並べ換えもできて、スモールビジネスにも確実に対応することができます。

## 64Kバイトをパワーアップ。ニューマシン登場。

プリンタインタフェース内蔵の最新鋭機。

- ●IQの差で選べ。RAM容量64Kバイト。
- ●プリンタインタフェース内蔵の本格派。
- ●打ちやすいJIS配列のキーボード。
- ●目にも鮮やか16色グラフィックス。
- ●迫力の8オクターブ・3重和音。
- ●2個のジョイスティック端子付。
- ●RF出力内蔵でテレビ接続も簡単。




HX-10DP
67,800円
ボディカラーはブラック(K)とホワイト(W)。

東芝ホームコンピュータ
PASOPIA IQ

MSX

資料のご請求は…〒105 東京都港区芝浦1-1-1 株式会社東芝 ホームコンピュータ営業部 ☎03(457)3777

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

資料請求券
BASICマガジン8

先端技術をくらしの中に…E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝

CASIO







※写真の表示は、はめこみ合成です。

## 「RAMカード」で変身。プログラムが、即、走る。データが無限に使える。〈FX-750P〉待望の新登場。

**アッという間に専用機。**
**2スロット方式の「RAMカードシステム」採用。**

「RAMカード」は小型で着脱自在。差し換えるだけで即座に別のプログラムを作動させることができます。しかもバッテリー・バックアップ付きだから、本体から外してもプログラムやデータをバッチリ保護でき、ロード・セーブの手間がいりません。また、1枚をプログラム用、もう1枚をデータ用として使うと、組み合わせにより、データ処理・データ収集が無限に行なえます。

**統計機能を強化した豊富な66関数機能搭載。**

基本的な関数はもちろん、回帰分析・標準偏差など統計機能を充実。さらに光速度や重力定数など10種の科学定数も内蔵。簡単に入力できるワンキー関数機能で、いっそう便利。スピードを要求される現場で、即戦力としてたちまちお役に立ちます。

**主な仕様**●使用言語：BASIC●ROM：約27KB●RAM標準4KB（RC-4）、最大8KB●表示方式：24桁ドットマトリクス液晶表示●電源：リチウム電池（CR2032）2個●サイズ：186×82×16㎜●重さ：252g（電池・RAMカード込み）■オプション●RAMカード：RC-2（2KB）¥5,500/RC-4（4KB）¥10,000●カセットインタフェイスつきミニキャラクタープリンタFA-20¥17,800

RAMカードシステムのポケットコンピュータ

**FX-750P ¥24,800（本体価格）**

（付属品：RC-4 1枚、ソフトケース、活用ハンドブック付き）

# ポケットコンピュータに、カード革命。

## データバンク機能搭載。最先端の「RAMカード」コンピュータ。




**PB-410 ¥15,800（本体価格）**

（付属品：RC-2 1枚、データバンク活用ハンドブック、ソフトケース付）




ワンキー関数

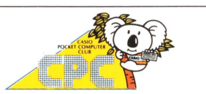
**FX-720P ¥16,800（本体価格）**

（付属品：RC-2 1枚、データバンク活用ハンドブック、ソフトケース付）

電話帳や住所録などの代わりになる、簡単で便利なデータバンク機能搭載。ポケットコンピュータとしての機能はもとより、スケジュール表や製品リスト、単価表などを記憶させた「RAMカード」を差し込めば、アッという間に専用機。なお、オプションとして、PB-410、FX-720P専用ソフト入りRAMカード（4KB）「名刺管理」（RC-4MK）、「ゴルフコンペ集計」（RC-4GF）各¥10,000があります。



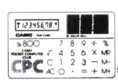
**主な仕様**●使用言語：BASIC●RAM：標準2KB（RC-2）、最大4KB（RC-4）●表示方式：12桁ドットマトリクス液晶表示●電源：リチウム電池（CR2032）2個●サイズ：165×82×14.3㎜●重さ：186g（電池・RAMカード込み）■オプション●RAMカード：RC-2（2KB）¥5,500/RC-4（4KB）¥10,000●カセットインタフェイスFA-3¥7,900●ミニキャラクタープリンタFP-12S¥16,500




CPC（カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ）発足記念

## カシオソフト作家コンテスト

期間6月21日〜9月30日



特別会員証



会員証

CPCはポケットコンピュータ党の仲間がつどう、楽しいコミュニティクラブです。この楽しいクラブにあなたも入会しませんか。あなたの作ったオリジナルプログラムをお送りください。とくに、今回は発足記念としてソフト作家コンテストを行ないます。

●**応募方法**：カシオのポケットコンピュータによるあなたのオリジナルプログラム（未発表のものに限る）を参加コース名並びに部門名とリスト及び使用方法を明記の上、封書にてお送りください。

●**応募期間**：昭和59年9月30日（当日消印有効）

●**参加コース**：PB-700コース（ビジネス部門、ゲーム部門、その他部門）PB-100/200/300/400/410、FX-700P/710P/720P/750P/802Pコース（ビジネス部門、ゲーム部門（①小・中学生②一般）、その他部門）

●**特典**：優秀賞：7部門各3名…カシオポケットテレビ（TV-50）および電卓（SL-800）つきCPC特別会員証

佳作：7部門各10名…電卓（SL-800）つきCPC特別会員証

参加賞：全員にCPC会員証および弊社機関紙「タッチ＆プレイ」

●**発表**：発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。※優秀作品に関してはプログラムライブラリーに採用させていただきます。なお、お送りいただいたプログラムの権利は弊社に帰属します。

●**宛先**：〒160 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル カシオ計算機株式会社 電卓企画部 CPCソフト係

カシオ計算機株式会社 営業本部 〒160 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル☎03（347）4811（代表）

資料請求券 MBM8

# 「音楽」と「漢字」で断然差が

## MSXがゲームだけではもったいない。ヤマハなら「拡張ユニット」を装着するだ

## MUSIC-PERFORMANCE



### 本格的な「音楽マシン」への立役者はこれ。「SFG-01」

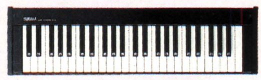
リアルな「FM音源」で48種の音色データを内蔵。最大8音の同時発音可能で、しかも各音個別の音色設定可能。豊富なソフトや周辺機器との組合せで、自動演奏はもちろん、新しい音創り・曲創りや音声合成まで自在に楽しめます。



FMサウンド
シンセサイザユニット
SFG-01 ¥19,800
(YIS 503/303は直接、各社製品にはUCN-01を介して、接続することができます)

### ミュージックキーボード

FMサウンドシンセサイザユニットに接続して、MSXマシンをミュージックシンセサイザとして活用できます。



ミュージックキーボード
YK-10 ¥29,800(49鍵)



ミュージックキーボード
YK-01 ¥17,800(44鍵)

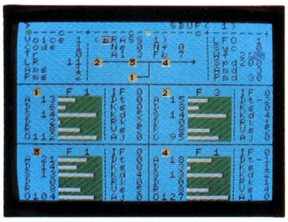


### SFG-01をBASICでコントロールする。「YRM-11」

FM音源による演奏をしながらグラフィック画面を楽しんだり、効果音を創ったりすることがBASICプログラムで可能。音声合成機能により、MSXにしゃべらせたり歌わせたりすることもできます。

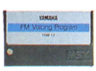


FMミュージックマクロ
YRM-11 ¥7,800
(RAM容量は32KB以上必要)

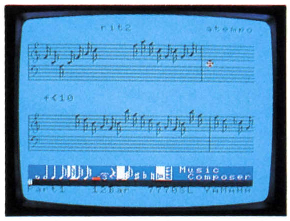


### 目で見ながら自由に音創りを楽しめる。「YRM-12」

SFG-01をコントロールして、画面を見ながらデータを入れて自分だけのオリジナルな音色を創りあげることができます。作成したデータはカセットに保存でき、YRM-11などで利用できます。



FM音色プログラム
YRM-12 ¥7,800



### MSXマシンを自動演奏させるのはこれ。「YRM-15」

画面上で音符などを入力すると自動的に譜面化され、その曲を自動演奏させて楽しめる他、楽譜をプリントアウトすることも可能。入れたデータの訂正・削除も簡単で、カセットに保存もできます。



FMミュージックコンポーザ
YRM-15 ¥7,800



### プレイカードでMSXが鮮やかに自動演奏。「ZPA-01」

ポータサウンドでおなじみのプレイカードをカードリーダーに通すだけでコンピュータが自動演奏。音量やテンポ、調も自由に変えられ、画面には演奏内容を表示。SFG-01と併用すればFM音源に。



プレイカードセット
ZPA-01 ¥12,800
(プレイカードは別売)

## ヤマハのマシンはここが違う。拡張性に差をつける「サイドスロット」と「リアスロット」



本体右上の「ROMカートリッジスロット」はMSXマシンに標準のスロット。だからゲームはもちろん、「ミュージック」や「グラフィック」など、市販のMSX用カートリッジソフトをすべて楽しめます。



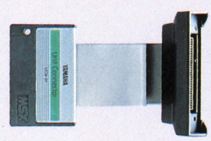
「ここが違う」の決定打はこの「サイドスロット」。ヤマハ独自の「拡張ユニット」を直接装着して本体内に格納でき、マシンを本格的な「ミュージックコンピュータ」や「ワープロシステム」に変身させます。



そして さらには「リアスロット」。YIS 503だけのスロットで、シングルカートリッジアダプタを介して各種カートリッジを接続使用できるため、コンピュータ活用機能の質と量が大幅に広がります。

### ヤマハの拡張ユニットを全MSXユーザーに

ヤマハの拡張ユニットSFG-01、SKW-01は、ユニットコネクタUCN-01を介して各社MSXコンピュータのROMカートリッジスロットに接続できます
▶注:但し、機種により機能を十分に発揮できない場合もあります



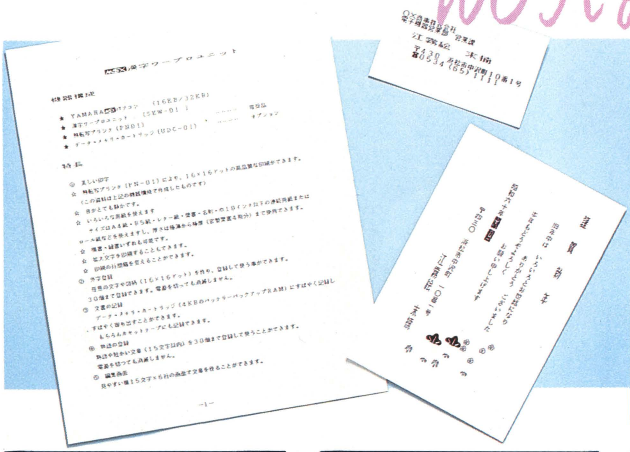
ユニットコネクタ
UCN-01 ¥7,800

YAMAHA

# つく、ヤマハMSX

けで「音楽」や「ワープロ」を本格的に楽しめます。

## WORD-PROCESSING

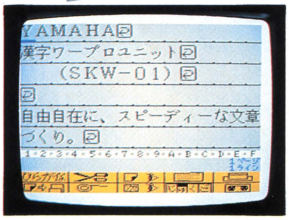


### 「漢字ワープロユニット」の特徴を活かすのは、各種用紙対応で静粛美麗印字の「PN-01」。

「熱転写プリンタ」PN-01は極めて便利な各種用紙対応型で、A4・B5紙や連続用紙はもちろん、ハガキや名刺にも直接プリントできます。高密度16ドットヘッドにより1パス(行程)で美しく、静粛に印字可能。MSX準拠でワープロ用だけでなく、通常のプリンタとしても高性能。



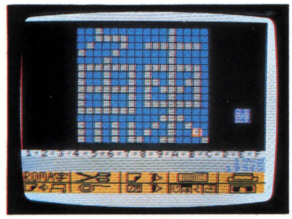
熱転写プリンタ PN-01 ¥89,800
プリンタケーブル CB-01 ¥5,000
サーマルリボン(黒) PN-01RB ¥3,900
サーマルリボン(カラー) PN-01RC ¥4,800









### 本格的ワープロシステムを手軽に実現。「SKW-01」

MSXに本格ワープロシステムの道を拓くのは新製品「漢字ワープロユニット」SKW-01。JIS第1水準を含む3564文字内蔵に加え、特殊文字や記号の作成・登録、熟語や短文の登録も可能で、これらは電源OFFでも消えません。豊富な機能は判りやすいシンボルマークで選択でき、15文字×6行のテキスト表示と、印刷イメージのわかるレイアウト表示を切換えながら、実に楽しくスピーディに入力/編集ができます。作成文書は、カセットやデータメモリカートリッジで記憶・読出しが可能。手軽で本格的なホーム&パーソナルワープロの誕生です。



漢字ワープロユニット
SKW-01 ¥49,800
(YIS 503 303は直接、各社製品にはUCN-01を介して、接続することができます)

### 漢字住所録の作成やラベル印刷をするには。「YRM-16」

SKW-01と併用して、MSXを漢字住所録として使うための応用ソフトで、任意の項目での並べ替えや検索もスピーディ。宛名ラベルやハガキなどに直接宛名印刷することができ、実に便利です。



漢字住所録
YRM-16 ¥7,800

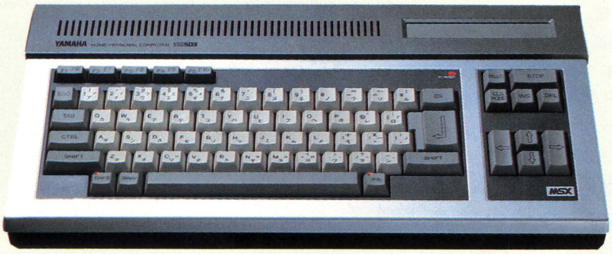
### 作成文書を超高速で記憶・読出しする。「UDC-01」

SKW-01を使って作成した文書は、カセットでも記憶・読出しできますが、超高速で可能にするのが、データメモリカートリッジのUDC-01。容量4KBで、YRM-11・16にも使用できます。



データメモリカートリッジ
UDC-01 ¥9,800

## 「リアスロット」も装備した、強力なMSXマシン



ホームパーソナルコンピュータ
**YIS503**
¥64,800

■MSX仕様のソフトや周辺機器すべてに対応。▶①通常のカートリッジスロット、②独自のサイドスロット、③リアスロット、と3種類のスロットを装備して拡張性断然。▶必要十分のRAM32KB実装。▶プリンタポートも装備。▶上位バージョンVDPで色ズレのない鮮明高画質画面。▶使い易いキー配置のステップスカルプチャーキーボード

## 「拡張機能」も楽しめるフレンドリーパソコン



ホームパーソナルコンピュータ
**YIS303**
¥49,800

■MSX仕様の豊富なソフトが楽しめます。▶だから、カートリッジポンで誰もが楽しめるゲームマシンに。▶「グラフィック」も「教育」もOK。▶その上で、ヤマハ独自の「サイドスロット」を装備して、ヤマハならではの「ミュージック」や「ワープロ」などの拡張ユニットをダイレクトに接続可能。▶強力な拡張性で楽しみも実用性も広がります。

■資料請求は〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで。




# スターを使い

## ビジネスユースにもホビーユースにも応えます。幅ひろい守備範囲もスターの実力のうち。

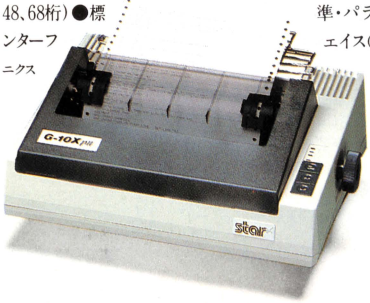
モニター表示だけでは、パソコン機能がパーフェクトに発揮できない。たとえば財務管理やデーター管理などビジネスユースを考えると、どうしてもプリンタが欲しくなる。もちろんゲームプログラム、ワープロにも欠かせない。しかし、どうせ組むならすぐれた性能、高いコストパフォーマンスのプリンタを選んでいただきたい。そこでおすすめしたいのが、国際スター。世界中にその実力を認められたスターのプリンタです。

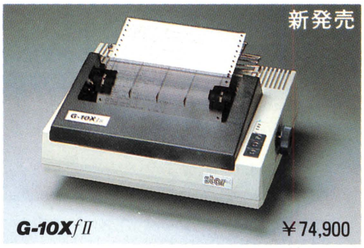
## G-10X pII

**¥74,900（新発売）**

**待望のPCシリーズ対応機。新しいスターのデビューです。**

●120桁/秒、60行/分の高速印字●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式●上級機なみのマクロインストラクション、ダウンロード文字機能●普通文字9×9、ブロックグラフィック7×6ドット●豊富なグラフィックモード8×640(パイカピッチ)、8×720(エリートピッチ)、8×1280ドット(縮小文字ピッチ)●印字桁数80、96、136桁(拡大文字40、48、68桁)●標準・パラレルインターフェイス(セントロニクス準拠)






**卓越のコストパフォーマンス。まさに実力機。**

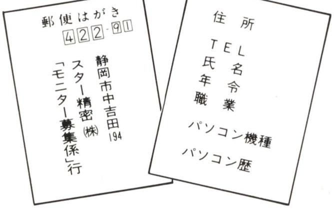
■120桁/秒、60行/分の高速印字■用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式■上級機なみのマクロインストラクション、ダウンロード文字機能■普通文字9×9、ブロックグラフィック7×6ドット■豊富なグラフィックモード8×480(標準)、8×960(倍密度)、8×1920ドット(4倍密度)■印字桁数80、96、136桁(拡大文字40、48、68桁)■標準・パラレルインターフェイス(セントロニクス準拠)

# パソコン・ラ




**モニター100名さまに新登場G-10Xプレゼント!**

●応募方法　官製ハガキに右のようにご記入の上、ご応募ください。
●期　　間　6月1日(金)～8月31日(金)(当日消印有効)
●抽　　選　毎月下旬
●発　　表　ご本人への発送をもって発表にかえさせていただきます。
●モニター条件　商品到着後6ヵ月間、毎月1回「モニターレポート」を提出していただきます。




**スター精密株式会社**

本　　社/静岡市中吉田194　〒422-91　☎0542-63-1118(営業直通)
東京営業所/東京都台東区東上野3-15-14 ウエノエストビル 〒110 ☎03-833-1101
大阪営業所/大阪市西区新町1-2-13 新町ビル 〒550……☎06-535-1122

※資料の請求は住所・氏名・年令・職業をご明記の上、スター精密(株)本社営業部までお申込みください。

| | | |
|---|---|---|
| G-15XpII…120CPS、136桁 PCシリーズ対応機(新発売) ¥117,000 | radix-10…超高速200CPS、80桁プリンタ ¥168,000 | DPX510J……………………漢字プリンタ ¥128,000 |
| G-15XfII…120CPS、136桁プリンタ(新発売) ¥117,000 | radix-15…超高速200CPS、136桁プリンタ ¥198,000 | PowerType…デイジーホイール・プリンタ(新発売) ¥129,000 |

# イフを熱くする、プリンタのスター。

資料請求券
BASICマガジン
84.8



# 託された。



## the PERIPHERAL only by Logitec

KP-1000：サーマル方式により印字音が静かな各種パソコン対応プリンタ ￥48,000

KP-3000：DIP　SW切りかえによる各種パソコン対応プリンタ ￥84,000

KP-5000：印字速度165CPSの高印字品質プリンタ（PC専用機） ￥98,000

K-305PC：PCシステムとの調和、高級感が抜群のデュアル設計（PC-8001、PC-8001MKII、PC-8801、PC-9801専用機） ￥128,000

K-305FM：FMシステムとの調和、高級感が抜群のデュアル設計（FM-7・FM-8専用機） ￥128,000

K-124：640×400ドットの高解像度。カラー16色、最大4000文字の表示 ￥115,000

K-114：スーパーハイコントラストブラウン管搭載により、鮮明画像、最大2000文字の表示可能 ￥98,000

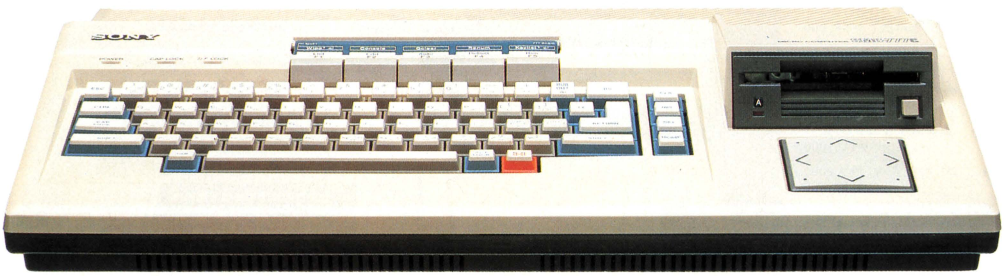
K-510：誰にでもスムーズに図形入力でき、高性能、低価格なデジタイザ ￥148,000

K-520：低価格で高性能しかも小型、軽量で正にパソコン向けのコードセレクター ￥148,000

K-702：パソコン・端末間のデータ伝送に外部磁界／電界／静電気の影響を受けない光モデム ￥98,000

M-100A：1チャンネルのRS232Cポートが、4チャンネル以上に拡張可能 ￥68,000



下の写真は トリニトロン・カラー・ディスプレイ KX-13CD1、ソニー・パーソナルコンピュータ SMC-777C ¥168,000、カラー・モニターケーブルSMK-702 ¥6,800の組合わせ。



CG(コンピュータ・グラフィックス)とCM(コンピュータ・ミュージック)が自由




**SMC** 4096色から好みの16色を使える美しいコンピュータグラフィックス。多彩な音創りのできるシンセサイザー機能を装備。音楽と映像のパソコン、デビューです。①多機能、グラフィックディスク／豊富な機能によりソニーならではのグラフィックス・アートを楽しめるグラフィックスエディター。もち論プリントアウトも自由自在。②プロ感覚、ミュージックディスク／コンピュータ内に創り出される夢の楽器、ラッサピアター。やさしく使えるオルガン機能。そして自由に音が創れる本格シンセサイザー機能が装備されています。③オリジナルゲーム、ストリッツb.h.（ベーハー）／美しい映像。しかもグラフィックスエディターを使って、ゲームの舞台を自在に変えることもできます。その他、SMC-777同様、Dr. Logo※など、幅広いプログラムツールや簡易言語も標準装備しています。

ひとびとのヒットビット。

HiT BiT

●HIT BITのカタログがあります。ご希望の方は、ハガキに住所・氏名・年令・職業・機種名をご記入のうえ、右の宛先にお申し込み下さい。〒108東京都高輪局区内ソニー㈱国内営業本部カタログ係。

※Dr.Logo（ドクター・ロゴ）はデジタル・リサーチ社の商標です

# に楽しめる。付属の5枚のディスクが、パソコンを変えた。



# たたいて、ごらんよ。

## ほらね。もう、ステレオやラジカセみたいにつきあえる。

今までずいぶん閉鎖的だったコンピュータ社会も、MSXの登場でガラリと解放的になったみたい。なんと言っても、ソフトを自由に使えるのが革命的。もちろん、ハードだって互換性があるんだけど。キングコングは、このMSXの基本思想に忠実な、とっても頼れる奴なんだ。ビジネスにも使えるマニアライクな仕様のキーボード、ほら、こんなに大きくってたたきやすいキー。それに、使い方がどんどん広がるよう、2つのスロットを持っているんだ。さあ、友だちになろうよ。




National
−技術でひらく 世界の繁栄−
ナショナル MSX パーソナルコンピュータ
キングコング
TM*
本体/パーソナルコンピュータCF-2000 標準価格54,800円
▶寸法(高さ×幅×奥行)=72×430×232mm ▶重量=3.6kg 別売周辺機器/カラーテレビTH15-M1VR標準価格77,000円 プログラムレコーダRQ-8300標準価格18,000円・ジョイスティックCF-2201標準価格3,500円(1基)・カラープロッタプリンタCF-2311標準価格69,800円・サーマルプリンタCF-2301標準価格59,800円・プリンタインターフェイスカートリッジCF-2121標準価格8,000円・周辺機器の接続には別売の専用コードが必要です。●ナショナルクレジット・ローンもご利用ください。●お問い合わせ、カタログのご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱情報機器部MBM係まで。MSXマークのはいったものは互換性があります。ソフトウェアもハードウェアも自由に使うことができます。MSXはマイクロソフト社の商標です。
ナショナル
松下電器
CF2000
PERSONAL COMPUTER
STOP
HOME
CLS
SELECT
INS
DEL
BS
RETURN
かな
SHIFT
MSX

RAPPORT
ソフトライブラリー

# ROLE-VENTURE

# 機動戦士ガンダム2
翔べ！ガンダム

●FM-7●PC-8801/mkⅡ各2巻組/定価3,900円




待望のPC-8801/mkⅡ用移植完了

避難民をのせて地球へ向うホワイトベースに対し、シャアの攻撃はついに開始された。君はホワイトベース内のガンダムを探し出し、それに乗って出撃しなければならない。敵のザクをたたき、早くホワイトベースに着艦しなければ、ガンダムは大気圏に突入して燃えつきてしまう。大気圏内でのタイム・リミットは4分。敵を倒し、ガンダムを大気の摩擦熱から守ることができるかどうかは君の腕しだいだ。君は生きのびることができるか。

声の特別出演／白石冬美（ミライ）

REAL-TIME ROLE-PLAYING ADVENTURE-GAME

ロールプレイング新世代

# Front Command

●FM-7用/7月発売予定
●PC-9801用/開発中

1本のソフトが
新しい時代をつれてくることだって
あるかもしれない。

6人の小隊を組織し、個性あふれる彼等を指揮して最前線へ。はたして敵中を突破し命令を遂行することができるか。兵員は激しい戦闘の中を生きのびるたびに強く成長していく。

従来の「ロールプレイングはファンタジー中心」という常識をくつがえす。国産ソフト初の本格的ロールプレイングゲームここに登場。

予価/6,800円（カラーフロッピー版）




NOTICE!

**RUNNING MADNESS**
●FM-7●PC-8801/開発中
建設途中のビルの中、重要書類を拾いながら屋上までかけ上がる。敵をかわしながら逃げきることができるか。

**機動戦士ガンダム1**/ディスク版
●FM-7●PC-8801/8月発売予定

**機動戦士ガンダム2**
●FM-77（3.5インチディスク版）開発中

■社外開発スタッフ募集/くわしくはお電話下さい。
TEL03-354-3951
応募の秘密は厳守します。

〈企画・制作・発売元〉
ラポート株式会社
〒160 東京都新宿区新宿2-11 ラポートピアビル TEL:03(354)3951(代)




# 思う存分ニクたらしい、

# おもしろニデコムソフト。

おなじ面白さ、楽しさでも、
ほほえましいのはアマ。
ニクたらしいのはプロ。
㈱ニデコと㈱タイトーのコンビで、
またまた新作テーブルゲーム登場。
こいつは、ニクイ。



## ちゃっくんぽっぷ






### ちゃっくんぽっぷ

- ●PC-8801シリーズ
- ●PC-6001mkII（カセット版のみ）
- ●MZ-2200/-2000
- ●X1シリーズ
- ●FM-7

定価4,500円（カセット版）
定価7,500円（5"FD版）

かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。天敵"もんすた"につかまると死んでしまいますので要注意。Bombを上手に使って退治してください。一発で2匹をやっつけると"もんすた"を追っかける"スーパーちゃっくん"に変身できます。

## 『フロントライン』にえ、え、え、新登場。

**MSX** 定価4,800円（ROMパック版）
**PC-6001mkII PC-6601** 定価3,800円（カセット版）
**MZ-1500** 定価4,800円（クィックディスク版）




### フロントライン

定価4,500円（カセット版）
定価7,500円（5"FD版）

- ●PC-9801シリーズ
  ※5"FD版は2D、2DD共用タイプです
- ●PC-8801シリーズ
- ●MZ-2200 -2000
- ●X1シリーズ
- ●FM-7

手留弾、地雷が炸裂する壮絶な戦い。装甲車、戦車を利用しながら敵陣地を目指すウォーゲームの決定版。




### スペースクルーザー

定価4,500円（カセット版）
定価7,500円（5"FD版）

- ●PC-8801シリーズ
- ●MZ-2200 -2000
- ●X1シリーズ
- ●FM-7 -8

次々に現われるUFOを撃破しながら、敵惑星を壊滅させる大宇宙クルージングゲーム。




### ワイルドウェスタン

定価4,500円（カセット版）
定価7,500円（5"FD版）

- ●PC-8801シリーズ
- ●MZ-2200 -2000
- ●X1シリーズ
- ●FM-7

馬上のシェリフは拳銃一丁で徹底抗戦。ところかまわず襲う列車強盗を倒す、痛快西部劇。

**ニデコムソフト第1弾、好評発売中。** コンボイ5000、Uボート、キングアウト〈PC-8801シリーズ、FM-7/-8〉/キーボードトレーニング、ファイリングゲーム、F.B.I.アンタッチャブル〈X1シリーズ〉/3次元迷路、グランプリ、ジムカーナ、クィックス〈MZ-700〉●各¥3,000～¥3,500


**株式会社 ニデコ**
■本社 〒102東京都千代田区九段南4-5-11☎03(262)9511代

■ニデコ・ソフトセンター 〒101東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F（中央営業所電子機器課）☎03(253)0761代
■ニデコ・ソフト情報センター 〒101東京都千代田区神田須田町1-7-1ウィン神田高橋ビル4F（コンピュータプラザ・ニデコ）☎03(251)8061代
中央営業所電子部品課/立川営業所/横浜営業所/水戸営業所/諏訪営業所/いわき出張所/高崎出張所/上田出張所/静岡出張所/千葉出張所
●お問合わせ、御注文はニデコ・ソフトセンターまで。/ソフト内容についてのお問合わせ、及び資料請求は請求券を付けてニデコ・ソフト情報センターまで。


資料請求券 SOFT BM 8

# OPEN

## 31番目のパソコン取扱店誕生!!



ハードからソフトまでパソコンのすべてが揃った新しいお店です。

東武東上線の志木に新しくできた、ららぽーと志木ショッピングセンター。その6Fにラオックスが、パソコン・ビデオ・TV・オーディオなどニューメディアの最新情報を満載してオープンしました。

**志木店** ★ららぽーと志木ショッピングセンター6F ☎0484-74-9041

●

### ★お求めは、月々わずかなお支払いの クレジットをご利用下さい。

30万円以上のパソコン製品お求めの場合、36・48・60回の長期で、手数料も割安なパソコンクレジットをご利用下さい。(もちろん30万円以下の場合でも30回払い迄のクレジットがご利用頂けます。)各社クレジットカードも取扱っておりますので詳しくは係員におたずね下さい。

●

## 地方発送

秋葉原本店・新宿店・コンピュータメディアにおいては地方発送承ります。係員にお気軽にお申し付け下さい。

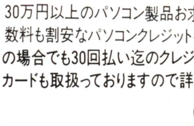
### 区域内の配達は無料です

5000円以上の商品お買い上げの場合、当社配達区域内は無料配達致します。詳しくは係員におたずねください。

### アフターサービスは万全です

首都圏に網羅したサービススポットで、皆様のご要望に即お応えできる体制を整えていますのでご安心ください。

●




### LAMIC(ラミック)に入会しませんか

LAMICとはLaox Micom Clubの略称です。3000円以上のパソコン製品お求めの方なら、どなたでも入会できます。

**会員特典**
1. ソフトテープを会員特別価格で提供。
2. 新製品発表会、工場見学会など催物に特別ご招待。

●

ブレーンメディアの面白ソフト

### これが噂のファイア・ドラゴン




驚異の50画面

自分で画面が作れるコンストラクションゲーム

これが今評判のファイア・ドラゴン/瞬敏な反射神経とパズル的思考を必要とする、今までにないリアルタイムゲームです。50面もの変化にとんだゲーム画面、更にコンストラクションによる自分だけの面も作成できます。

Brain Media ブレーンメディア

● PC-8801 ● PC-8801mkII ● PASOPIA7 ★SMC-777用(ディスク版)も近日発売予定です。

定価¥4,500(テープ版)

# SUMMER この夏うーんと楽しもう!

## NEW 話題の新製品



シャープ X1Cs

★本体標準価格¥119,800

●システムアップが楽しみな、拡張I/Oポート付●強力グラフィック機能+スーパーインポーズ機能搭載●X-1のソフトがそのまま使えます

X-1Csに漢字ROMがついた X1Ckも登場 ★本体標準価格 ¥139,800

ハイコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン



**FM-NEW7**

富士通 MB-25015

★本体標準価格¥99,800

●FM-7の機能・ソフトをそのまま継承。グラフィック機能もグーンと充実



3.5インチフロッピーディスクを2基搭載。漢字ROMを標準実装した本格派です。

富士通 **FM-77**

★本体標準価格¥228,000

●RAM64KB標準実装。256KBまで拡張可能●FM-7のソフトがそのまま使えます。

クィックディスクを搭載したニューMZ



シャープ MZ-1500

★本体価格¥89,800

QD データレコーダーの入出力時間を大幅に短縮したクイックディスク搭載●RAM64KB標準実装●ボイスボード(別売)をつければ、しゃべるパソコンになります。

## ゲームをよりエキサイティングに…ジョイスティック

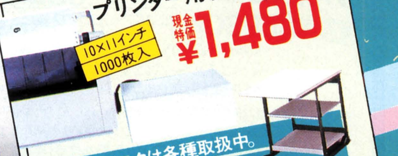


**WICOコマンドコントロール**
●MSX ●PC-6001 ●X-1用
★標準価格¥9,800
現金特価 ¥7,800



**スピタル**(JOY-880MK)
●PC-8801MKII用
●本体のコネクターロに差し込むだけでOKです
標準価格 ¥11,000

## アクセサリーも豊富に揃えて特価奉仕



プリンター用紙特価奉仕
10×11インチ 1000枚入
現金特価 ¥1,480



**フロッピーディスク**(当社指定メーカー)
●5インチ両面倍密 ●10枚入り
現金特価 ¥8,000 超特価

パソコンデスクは各種取扱中。係員にお申し付け下さい。



◀パソコン用テープ(C-10)
●10本まとめて 現金特価 ¥1,300

キーボードカバー ▶
●PC-8001MKII ●FM-7用他
現金特価 ¥2,200



ラオックスオリジナルディスプレイ台
●SIZE/幅510×高130×奥行330㎜
現金特価 ¥6,000

目を守るディスプレイフィルター



●14インチ用
画像を鮮明に、紫外線から目を守るノングレア・フィルター
★標準価格¥12,000
現金特価 ¥9,000

## パソコンライフのグレードアップに欠かせない 周辺機器たち

パソコンの機能を最大限に生かすには、やはり周辺機器も良いものを選びたい。フロッピー、ディスプレイ、プリンターなど各社特別価格で大量展示中!



**セイコープリンター**(GP-550E)
●多機能・高性能のグラフィック漢字プリンター●ケーブルは別売
(★標準価格 ¥119,800) 現金特価 ¥82,800



**NECプリンター**(PC-PR401)
●5(ヨコ)×7(タテ)のドットマトリクスで文字を構成するサーマル方式
標準価格 ¥39,800

# ときめきのサマーセール

## お買得SET 本体と周辺機器のお買得セット。お求めはクレジットで



### PC-9801F2セット

- 本体(NEC/PC-9801F2・フロッピー2台内蔵)……¥398,000
- カラーディスプレイ(NEC/PC-KD551)……¥118,000
- プリンター(NEC/PC-PR201)……¥298,000

★合計価格~~¥814,000~~

**ボーナス併用48回払いの一例**

- 頭金……¥80,000
- 第1回目支払額……¥13,370
- 2回目以降分割払金…¥9,800×47回
- ボーナス時支払額……¥60,000×7回

★お支払総額 ¥973,970 月々¥9,800



### PC-8801mkIIセット

- 本体(NEC/PC-8801MKII・モデル30 フロッピー2台内蔵)……¥275,000
- カラーディスプレイ(NEC/PC-KD551)……¥118,000
- プリンター(NEC/PC-PR201)……¥298,000

★合計価格~~¥691,000~~

**ボーナス併用48回払いの一例**

- 頭金……¥70,000
- 第1回目支払額……¥11,140
- 2回目以降分割払金…¥8,400×47回
- ボーナス時支払額……¥50,000×7回

★お支払総額 ¥825,940 月々¥8,400



### PC-6601セット

- 本体(NEC/PC-6601)……¥143,000
- カラーディスプレイ(NEC/PC-60M43)……¥65,800
- プリンター(NEC/PC-PR401)・¥39,800
- ディスプレイ台(LMS-8000)……¥8,000

★合計価格~~¥256,800~~

**20回払いの一例**

- 頭金……¥25,000
- 第1回目支払額……¥13,600
- 2回目以降分割払金‥¥12,200×19回

★お支払総額……¥270,440

月々¥12,200

●4096色カラーパレット内蔵



### SMC-777Cセット

- 本体(ソニー/SMC-777C・マイクロフロッピーディスク内蔵)……¥168,000
- カラーディスプレイ(ソニー/KX-13CD1)……¥89,800
- 接続ケーブル(ソニー/SMK-702)…¥7,800

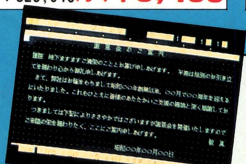
★合計価格¥265,800

**20回払いの一例**

- 頭金……¥25,000
- 第1回目支払額……¥13,050
- 2回目以降分割払金‥¥12,200×19回

★お支払総額……¥269,850

月々¥12,200



## ワード★プロセッサ

その使いやすさで今評判のワープロ機。
実際に触れてみてお試しください。

### NEC/PWP-100▶

●使い易い新入力方式キーボード装備●12インチモノクロディスプレイ●印字のきれいなドット・マトリックス方式プリンタ●3.5インチフロッピー内蔵……★システム価格¥349,800



**36回払いの一例**

- 頭金……¥33,000
- 第1回目支払額……¥12,470
- 2回目以降分割払金…¥9,800×35回

★お支払総額……¥388,470

月々¥9,800



### ◀シャープ/WD-500

●サイズも使いやすさもタイプライター感覚●約8万語の豊富な辞書に、ユーザー辞書もプラス●32×32ドットの鮮明文字で高度な文法処理機能搭載●かな・ローマ字入力★標準価格¥330,000

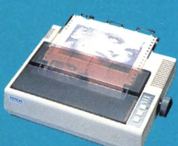
**36回払いの一例**

- 頭金……¥32,000
- 第1回目支払額……¥11,900
- 2回目以降分割払金…¥9,500×35回

★お支払総額……¥376,400

月々¥9,500





**エプソンプリンター(RP-80II)**
●強調文字・アンダーライン機能など多彩な文字種と豊富なファンクション
(★標準価格¥79,000) 現金特価¥68,000



**スタープリンター(G-10XpII)**
●120桁/秒、60行/分とトータルな高速印字を実現しました。
標準価格~~¥74,900~~



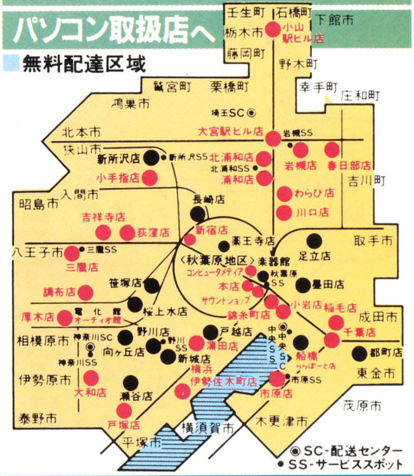
**NECデータレコーダー(PC-DR311)**
標準価格~~¥12,800~~



**サンヨーデータレコーダー(MR-33DR)**
★標準価格¥12,800
現金特価¥9,980

## ●お求めは、お近くのラオックスパソコン取扱店へ

■無料配達区域




**秋葉原本店** 国電秋葉原駅前歩いて2分 ☎03-253-7111

**ラオックス コンピュータ メディア** 国電秋葉原駅中央通り ☎03-253-1341

**新宿店マイコンシティ** 新宿駅東口・靖国通り・伊勢丹会館並 ☎03-350-1241

| 地区 | 店名 | 所在 | 電話 |
|---|---|---|---|
| 東京地区 | サウンドショップ | ●国電秋葉原駅前、歩いて1分 | ☎03-253-7111 |
| | ソフトショップ | ●国電秋葉原駅、万世橋そば | ☎03-253-7111 |
| | 楽器館 | ●国電秋葉原駅、歩いて4分 | ☎03-258-4141 |
| | 荻窪店 | ●国鉄荻窪駅北口 | ☎03-398-5100 |
| | 錦糸町店 | ●錦糸町駅ビル"テルミナ"4F | ☎03-634-2131 |
| | 蒲田店 | ●サンライズカマタ通り | ☎03-734-5171 |
| | 小岩店 | ●総武線小岩駅近く、サンロード | ☎03-672-1061 |
| | 三鷹店 | ●新30m道路沿い | ☎0422-32-3741 |
| | 吉祥寺店 | ●吉祥寺駅北口 | ☎0422-21-3471 |
| | 調布店 | ●調布駅北口、京王線線路際 | ☎0424-84-0211 |
| 埼玉地区 | 浦和店 | ●浦和駅前コルソ4F | ☎0488-24-5311 |
| | 岩槻店 | ●岩槻消防署近く | ☎0487-57-2561 |
| | 北浦和店 | ●北浦和駅西口 | ☎0488-33-8811 |
| | わらび店 | ●わらび駅東口、歩いて2分 | ☎0484-43-2161 |
| | 大宮駅ビル店 | ●大宮駅ビル"ピノ"5F | ☎0486-44-3551 |
| | 春日部店 | ●東武野田線春日部駅西口 | ☎0487-54-4171 |
| | 小手指店 | ●小手指駅北口、駅前大通り(角) | ☎0429-23-1851 |
| | 川口店 | ●川口駅東口、銀座通り | ☎0482-56-0011 |
| 千葉地区 | 市原店 | ●五井駅ヨーカドー隣り | ☎0436-21-5331 |
| | 稲毛店 | ●稲毛駅東口そば | ☎0472-53-2136 |
| | 船橋ららぽーと店 | ●ららぽーと2F、専門店街 | ☎0474-34-3971 |
| | 千葉駅ビル店 | ●総武線千葉駅ビル3F | ☎0472-27-5318 |
| 神奈川地区 | 厚木店オーディオ館 | ●小田急線本厚木駅前 | ☎0462-22-2722 |
| | 横浜伊勢佐木町店 | ●伊勢佐木町通り | ☎045-261-1251 |
| | 大和店 | ●大和電報電話局隣り | ☎0462-61-2011 |
| | 戸塚店 | ●戸塚消防署前 | ☎045-881-3161 |
| 栃木 | 小山駅ビル店 | ●ファッションランド小山駅ビル2F | ☎0285-23-4652 |

Laox

COMPTIQ

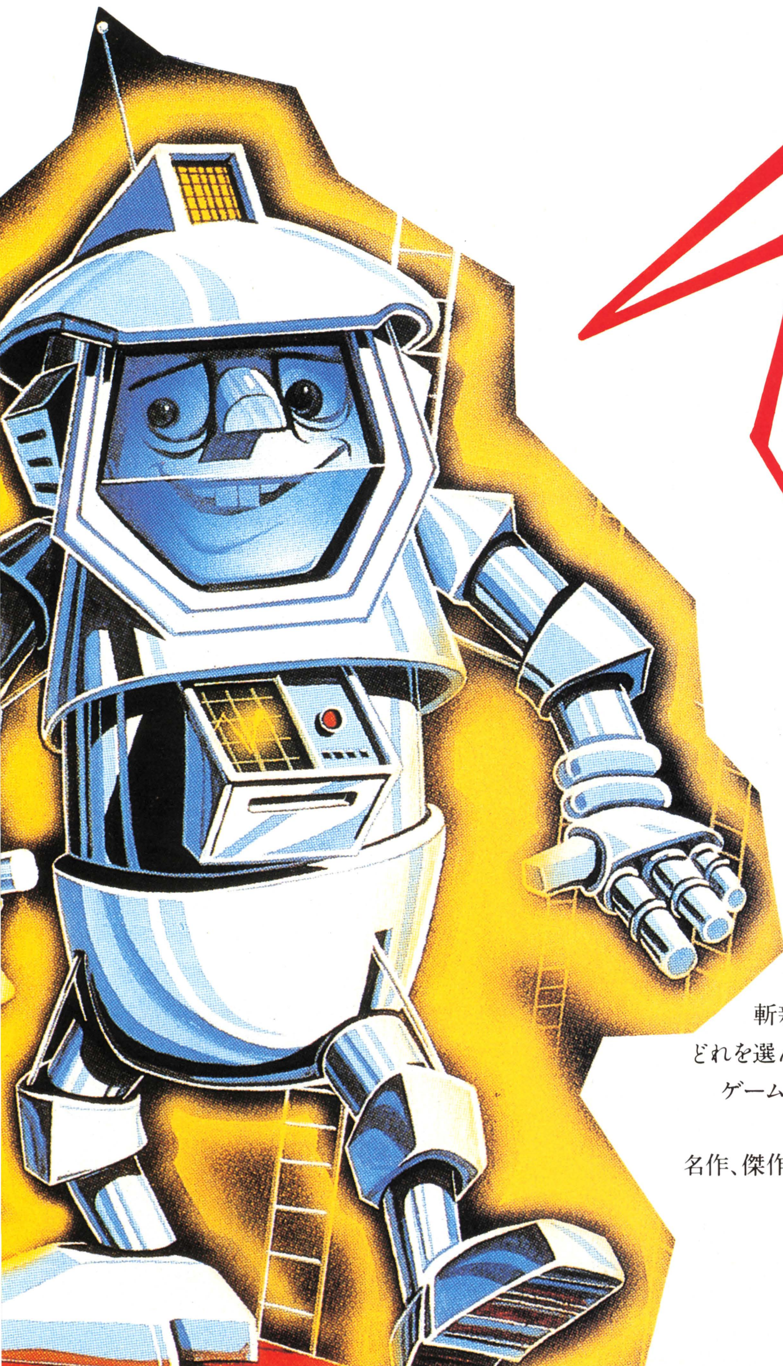
PC/FMユーザーへ 本場アメリカの興奮を!!

THE BEST HITS SERIES

# From U.S.A.

VOL. 2

PC-8801 / PC-8801mkII / FM-7・FM-8 / FM-NEW7・FM-77



ゲーム・フリーク諸君！
U・S・Aの最強メンバーが勢揃い。
日頃、鍛えた腕でチャレンジしよう。

VOL.1の4作品に続いて、
いよいよ、VOL.2の3作品が登場。
斬新なアイデア、自然な動き、ユニークなキャラクター。
どれを選んでも、さすが人気のアップル、アタリ育ちのサラブレッド。
ゲームの細部にまで神経が行き届いた面白さで迫ります。
今まで雑誌の記事でしか会えなかった
名作、傑作、話題作を体験すると、ほかが色あせて見えるからコワイ。
ゲームやめますか、それとも××やめますか。

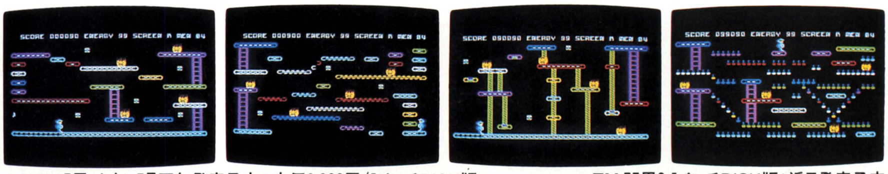
夢中になるからコワイ。

# 次々にユニークな仕掛けが待ち受ける。ロボ君、22面の大仕事。



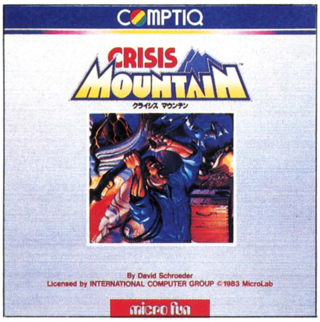

## アクション コンストラクション ミスターロボット

エネルギーを維持するために、パワーピルを求めて工場内を走り回るミスターロボット。妨害するエイリアンファイヤー。さらに、22面ものユニークな仕掛けが待ち受ける。難関を乗り越えられるか。自由にコンストラクションできる画面も加わった突撃アクション。



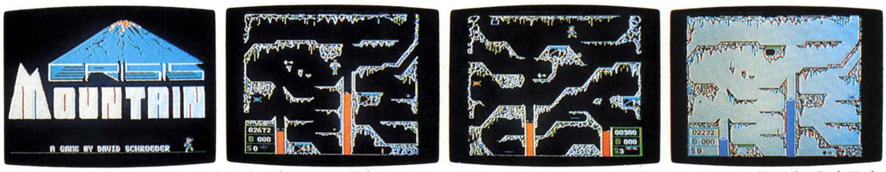
PC-8801・PC-8801 mk II用/FM-7・FM-8・FM-NEW 7用：ともに7月下旬発売予定●定価6,800円/5インチDISK版　FM 77用3.5インチDISK版：近日発売予定

# ああ時間がない！手には汗。動きもリアルな山岳アクション。




## リアルタイム・アクション クライシス・マウンテン

太平洋の孤島を舞台に繰り広げられる死闘アドベンチャー。テロリストの武器を捜し、爆弾の時限装置を一刻も早く解除せよ！道は迷路のように入り組み、地底からはマグマが噴き出し、頻繁に落石も発生する。知恵を絞って任務を達成してほしい。無事を祈る。




PC-8801・PC-8801 mk II用/FM-7・FM-8・FM-NEW 7用：ともに7月下旬発売予定●定価6,800円/5インチDISK版　FM 77用3.5インチDISK版：近日発売予定

# なぜ、絵画だけを狙うのか。男の危険なロマンが目を覚ます。




## 思考型アクション ハイスト

手口の鮮かさは芸術の域に達しているという華麗な怪盗団、グラハムクラッカーズ。今夜も博物館に忍びこみ絵画だけを狙う。周到に張りめぐらされたガードをくぐりぬけ、144もの展示室へ入り、首尾よくあれが見つかるか。ゲームのみに許された男の危険なロマン。



PC-8801・PC-8801 mk II用/FM-7・FM-8・FM-NEW 7用：ともに7月下旬発売予定●定価6,800円/5インチDISK版　FM 77用3.5インチDISK版：近日発売予定

# VOL.1 寝ても覚めても大好評！

感激のお便りが各地から寄せられています。ぜひ、あなたの声をお聞かせください。

### ●エー・イー




鮮かなグラフィックスを駆使した雄大なスペース・ファンタジー。

### ●マイナー2049




エレクトロニック・ゲーム・オブ・ザ・イヤー受賞作。

### ●バグ・アタック




途中でコーヒーブレークもできる痛快アクション。

### ●深度40




BASICなれど本格派シミュレーションの傑作。

<From U.S.A.シリーズ>のお買い求めは全国のマイコンショップで！

禁断のゲームソフトはクオリティがいのち

COMPTIQ

販売 株式会社小西六エニックス

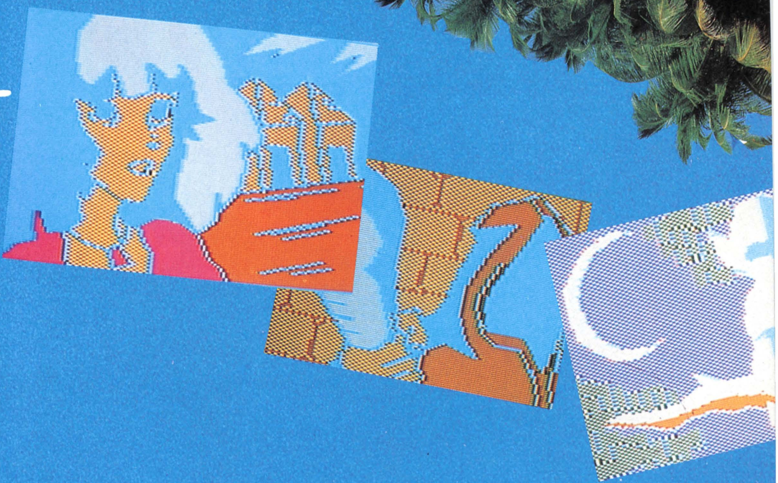
制作 株式会社コンプティーク

〒102東京都千代田区隼町3-19清水ビル4F 電話＝(03)234-8041

㈱キャリーラボ
〒862 熊本市大江6丁目25-25 金子ビル1F
TEL 096-363-0211
FAX 096-363-0235-G2・G3

# この夏
# 都会でアドヴェンチャー





# 続 黄金の墓
## スフィンクスの謎

MSX(32K) PC-6001MKII/PC-6001

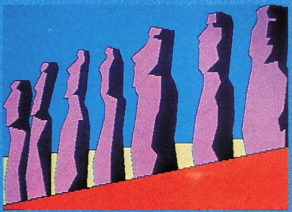
(カセット) 4,800円　近日発売




お待たせしました。
「黄金の墓」続編が完成しました。
前作を超えるボリュームと内容で
再びあなたに挑戦します。




**ムー大陸の謎**



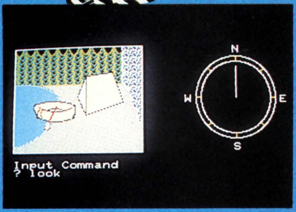
(カセット) MSX、FM-7・8・NEW7
(ディスク) FM-7・8・NEW7
(フロッピー) SMC-70・777、X1

**黄金の墓**



(カセット) MSX、PC-6001/MKII
FM-7・8・NEW7、X-07、X1
(ディスク) PC-8801/MKII、6001/MKII
(フロッピー) SMC-70・777、X1、PC-6601

**ピラミッドの謎**




(カセット) X1
(ディスク) X1
(フロッピー) X1

(カセット) ￥4,800(X-07は￥4,200)　(ディスク) ￥5,800　(フロッピー) ￥5.800〜￥6.200



**MagicalZoo**


**ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部** 〒336 埼玉県浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(代表)


★購入を希望なさる場合は上記のプログラム名・機種・電話番号を明記の上、現金書留で当社BASICマガジン係までご注文下さい。(郵送料は不要です。)
★当社ソフトフェア総合カタログをご希望なさる場合は、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、資料請求券と切手60円分を同封して当社カタログ係までご請求下さい。

**スタッフ募集中!** ●開発部/システムエンジニア、プログラマー…教育用ソフト・ゲームソフト・ビジネスソフト・言語等の企画開発●営業部/営業スタッフ、商品管理スタッフ●編集部/編集スタッフ…デザイナー、雑誌・単行本の企画編集　(応募)詳細は電話でお問合せ下さい。(応募の秘密は厳守します)

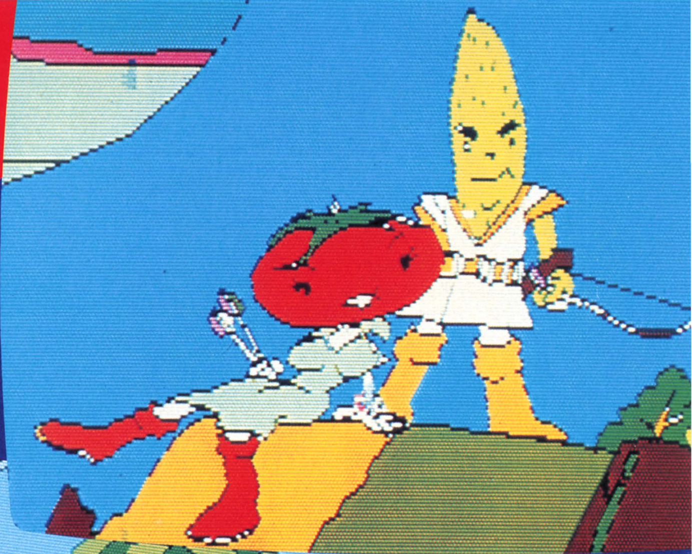
資料請求券
BASICマガジン
ZOO ⑧

# サラダの国のトマト姫

150枚を越えるときめきのファンタジック・アドベンチャー

ハラハラドキドキ ストーリー

重い年貢をとりたてて国民を苦しめるカボチャ大王。彼に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。さて、絶体絶命のピンチの最中にさっそうと現れたキュウリ戦士は、トマト姫を無事救出できるか。反乱軍を勝利に導けるか。



適応機種

| | |
|---|---|
| XI-D | 3″FD |
| X-Iシリーズ | T |
| FM-7<br>FM-77 | T/5″FD |
| | 3.5″FD |
| PC-8801/MKII | T |
| | 5″FD |
| PC-9801/F | 5″FD |

T ¥4,800 FD ¥6,800



胸躍る数々の冒険、そしてキュートな野菜の主人公が織りなすさすらいのロマン。人気絶頂の竹・中コンビが、壮大なアドベンチャー・ストーリーを自信をもってキミに送る。

## 思わず興奮アドベンチャー



好評発売中

推理小説にも負けない面白アドベンチャー

# デゼニランド

5つのパビリオンのどこかに、あの秘宝「三月磨臼（ミツキマウス）」が眠っている。ヒントは、114枚の画面すべてに隠されているキーワード。

さて、キミは この謎解きに何日かかるかな。

適応機種

| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-6001/MKII | T | XI-C | T |
| PC-8801/MKII | 5″FD | XI-D | 3″FD |
| PC-9801/F | 5″FD | FM-7 | 5″FD、T |

T ¥4,800 3″FD ¥5,800 5″FD ¥6,800

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌／〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE：011-821-1538
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・福岡・沖縄

# 待たせたね。

コンストラクション・ゲーム　完全マシン語

# NUTS & MILK

ハドソンソフト、コンストラクション・ゲーム
第1弾、NUTS & MILKの新発売です。
ゲームは24面。
好きな画面からのスタート、
また主人公の数をもとに戻すことも自由自在です。
既存の24面にあきたら、附属のゲームエディタで、
オリジナルのNUTS & MILKを。
もちろんSAVEもLOADもかんたん。
ゲームファン待望の、
参加できるゲームであります。



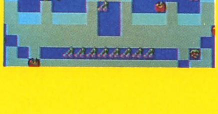
**価格¥3,200**（カセット版）
●適応機種 PC-8801/PC-8001markII/X-1 SERIES /FM-7

**価格¥2,800**（カセット版）
●適応機種 PC-6001markII

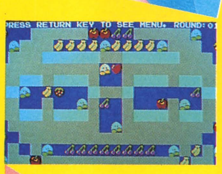
## ゲームエディタは、かんたん。




1 まずどんなカタチにするかを決める。




2 次にミルクとハートの位置を決める。




3 さらにナッツとフルーツを入れる。



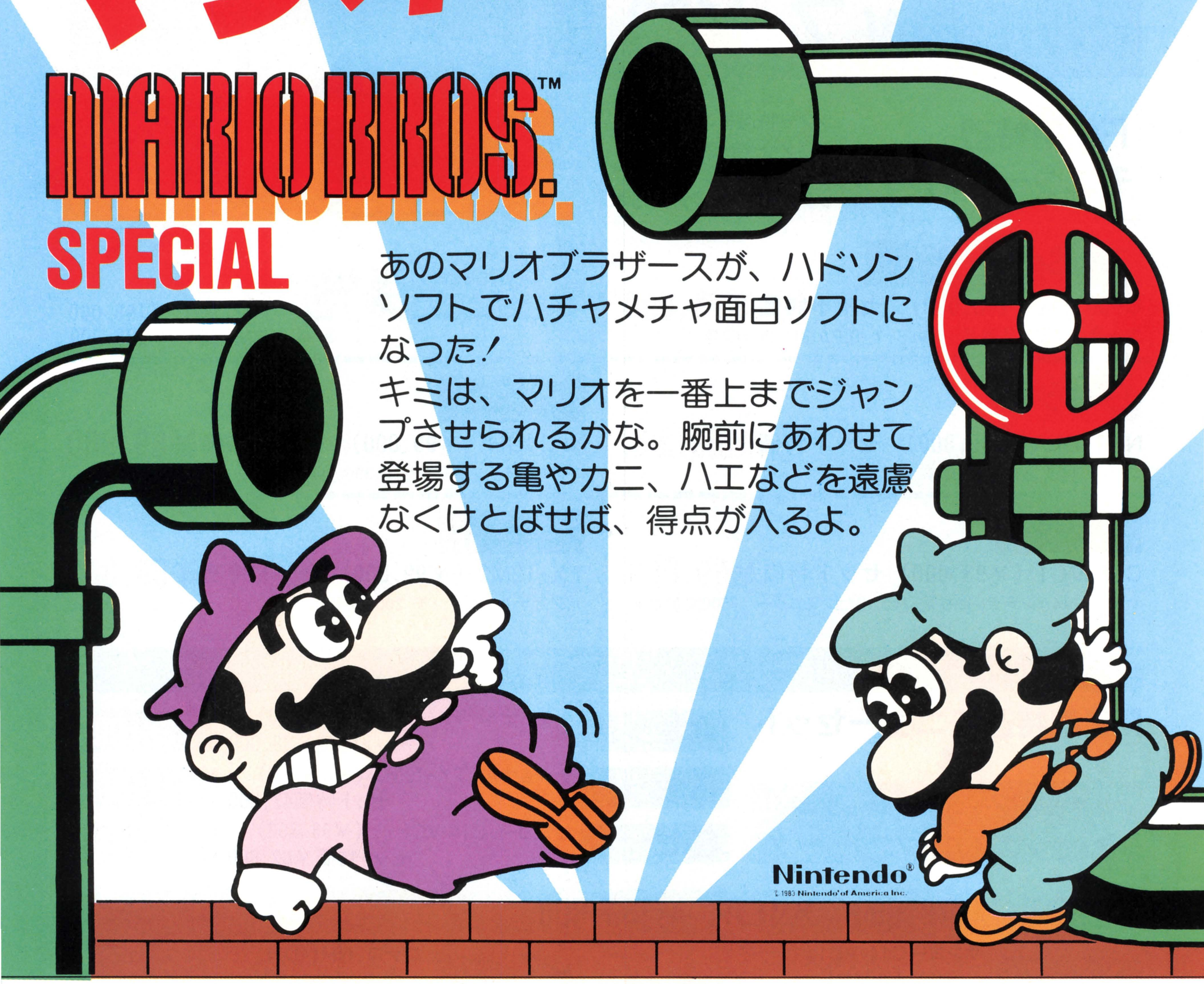
4 はい、オリジナル・ゲームのできあがり。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

任天堂とハドソンが手をくんだ!

# MARIO BROS.

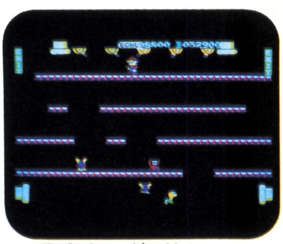
# マリオに、夢中。




## SPECIAL

あのマリオブラザースが、ハドソンソフトでハチャメチャ面白ソフトになった!

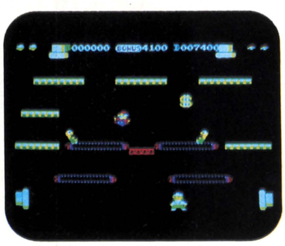
キミは、マリオを一番上までジャンプさせられるかな。腕前にあわせて登場する亀やカニ、ハエなどを遠慮なくけとばせば、得点が入るよ。



スライディングマリオ



トランポリンマリオ



ベルトコンベアーマリオ

| 適応機種 各¥3,600 | |
|---|---|
| X-1 | T |
| FM-7 | T |
| PC-66, 60mkII, 88シリーズ | T |

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・福岡・沖縄

# 東京 名古屋 札幌 ツクモ全店 なつやすみ

## 明るく楽しい専門店ツクモではこの夏もいろいろな

## FMnew 7 ¥99,800




NECミリオンフェアー (6/21～8/31)

FM77D1 ¥198,000
FM77D2 ¥228,000

**FM用特選モニターセット** ➡ ツクモ特選モニター / モニターケーブル / データーレコーダー / ツクモオリジナルソフト5本

### スペシャルセット

U-0021（¥148,000） セット特価 **¥75,000**
富士通MB27303同等品 12インチ D.P0.31 2000文字

### Bセット

NH14DL（¥59,800） セット特価 **¥59,300**
ニデコ 14インチ 2000文字

### Dセット

NH14DH（¥99,800） セット特価 **¥69,800**
ニデコ 14インチ D.P. 0.39 2000文字(ケーブル付属)

### Cセット

C14-VC1（¥93,000） セット特価 **¥69,800**
サンヨー 14インチ テレビも見られるパソコンモニター 2000文字対応

### Eセット

TX-12M2（¥99,800） セット特価 **¥56,300**
ナショナル 12インチ 2000文字

## MZ-1500 ¥89,800

**MZ用特選モニターセット**
⬇
ツクモ特選モニターケーブル
クィックディスク版ソフトパック

**Aセット** ナショナル TX-12T1（¥64,800） セット特価¥38,000 **¥38,000**

**Bセット** ナショナル TX-12M2（¥99,800） セット特価47,800 **¥47,800**

**Cセット** サンヨー C14-VC1 （¥93,300） セット特価¥62,800 **¥62,800**

## X1Cs ¥119,800 X1Ck ¥139,800

**Aセット** サンヨーC14-VC1 ＋オリジナルソフト ➡セット特価 **¥61,800**

**Bセット** ニデコ NH14DH ＋オリジナルソフト ➡セット特価 **¥61,800**

## MSXセット ヤマハ全製品大好評取扱中!

ビクター
**HC-6 Aセット**
HC-6(MSXパソコン¥64,800)＋14CN10E(モニターテレビ¥93,000)＋ゲームカートリッジ1本(¥4,800)
＝合計定価¥162,600
➡特価 119,800

ビクター
**HC-6 Bセット**
HC-6(¥64,800)＋14CN10E(¥93,000)＋スーパーインポーズユニット(¥20,000)＋ 21P-21Pケーブル(¥6,000)＋ ゲームカートリッジ1本(¥4,800)
＝合計定価¥188,600
➡特価¥138,800

三菱
**ML-8000セット**
ML-8000(¥59,800)＋ゲームカートリッジ2本(¥4,800×2)＋JOY STICK(¥4,200)
＝合計定価¥73,600
➡特価¥59,800

入会金無料

**ツクモ会員大募集!**
(店頭でお申し込み下さい)

今すぐお電話で 03-251-9911

# フレッシュサマーセール

7/10〜8/20

## 企画を用意しておりますお気軽に御来店ください

チャンス

## グレードアップ大作戦!

ツクモ全店マイコンビデオ中古品高額下取り中!

**お問い合せは03-251-9977**　　中古下取り買換え差額金(一例)

| 下取り品→新機種 | 差額 |
|---|---|
| FM-7➡77D2<br>(126,000)　(228,000) | ¥166,000 |
| PC8801➡PC9801F2 | ¥285,000 |
| PC8801➡PC8801MkIIM10 | ¥94,000 |

### トレードセンターからのお知らせ

| | |
|---|---|
| 売りたい人 | 中古品販売、御希望の方は、ハガキか電話でお問い合わせになるか、直接品物をお持ちになって下さい。無料で査定致します。 |
| 買いたい人 | 在庫や購入方法の書かれた週刊〝トレード情報〟を提供します。入手御希望の方は直接ニューセンター店へ御来店になるか、60円切手同封の上、トレード・センターまでお申し込み下さい。 |

## 名古屋店 TEL 052-263-1681

7月・8月のイベント案内

**下取りセール実施中**

特に只今商価下取り中!査定無料。

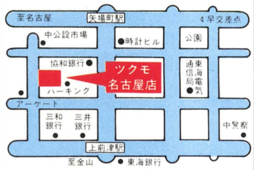
**ボーナスセール実施中**

下記組合わせの他店内にいろいろありますョ

**ワープロ他PAコーナー設置**

これからはパーソナルオートメーションの時代!

月曜日定休(祝・祭日除く)
臨時休業　8月20・22




地下鉄鶴舞線上前津駅名城線矢場町駅より徒歩5分ラジオセンターアメ横ビル2F

### 名古屋店特選組み合わせコーナー

(店頭販売のみ)

| | セット | 内容 | 特価 |
|---|---|---|---|
| A | PC-8801mkIIセット | PC-8801mkII・4050文字カラーモニター・漢字プリンター・プリンターケーブル・用紙・ワープロソフト・DISK版ゲームソフト2枚組・他 | 特価¥441,800 |
| B | XICsセット | XICs+TV付2000文字カラーモニター+TV台+ソフト3本 | 特価¥178,000 |
| C | MZ-1500セット | MZ-1500+サンヨー2000文字カラーモニター+データレコーダー+クイックディスク10枚+ソフトパック | 特価¥148,000 |
| D | FMnew7セット | FMnew7+2000文字カラーモニター+モニターケーブル+データレコーダー・オリジナルソフト5本 ― | 特価¥165,000 |
| E | FM77セット | FM77+TV付2000文字カラーモニター+モニターケーブル+データーレコーダー+3.5″ディスケット5枚+3.5″DISK版 | 特価¥287,000 |

## 札幌1号店 TEL 011-241-2299

### 夏休みBASIC教室

札幌店では、マイコンを使って、入門者を対象にしたBASIC教室を開催いたします。

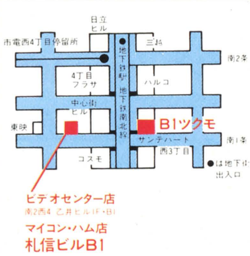
**期　間**:7月23日より8月22日迄
1回2時間　(月、火、水)

**場　所**:九十九電機札幌1号店

**受講料**:無料・教材費のみ1400円

**申し込み方法**:店頭又は電話にて受付

※詳しくは、011―241―2299




### シャープ・ポケコン・ダブル・プレゼント 7/20〜8/20

期間中ポケコンお買い上げの方にTシャツプレゼント、更にプリンターをお買上げの方にショルダーバッグもプレゼント、販売価格も大特価

### アップルソフト大放出!! 7/20〜31

アップル・ゲームソフトオール30%OFF、その他5割引より売切れ御容赦
(ウイザードリー、スターブレザー、etc………)

**通信販売の受付は**
**03(251)9911へ**

ご注文の際は、ご注文になりたい商品名をご記入の上、現金書留にてお願い致します。20万円以上は銀行振込みも取り扱っております。お問い合わせ下さい。

**富士銀行　神田支店**
**普通口座　No.894047**

**即決 ツクモ全国クレジットOK!!**

- 現金特別価格でツクモクレジットが利用できます
  残金のみに金利がかかります
- 60回払いまで出来ます 但し、1回の支払い額は3,000円以上
- その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります
- 印鑑、身分証明書(免許証など)が必要です

- 取扱いクレジットカード:日本信販、ジャックス、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF、
(尚、クレジットカードご使用の場合は店頭員にご相談ください)

■ご注文商品の中、未着の品物がございました時は、通販受付電話で納品書No.をお知らせ下さい。尚、商品の詳しい取り扱い等は、各販売店までお問い合わせ下さい。

■通信販売は〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135 九十九電機㈱MB8係

**九十九電機株式会社**

| 店舗 | 住所 | 電話 |
|---|---|---|
| ニューセンター店 | 〒101 東京都千代田区外神田1-16-10 | ☎03(251)0987 |
| 名古屋店 3F | 〒460 名古屋市中区大須3-30-86 ラジオセンターアメ横ヒル内 | ☎052(263)1681 |
| 5号店 | 〒101 東京都千代田区外神田3-1-14 | ☎03(251)0531 |
| 7号店 | 〒101 東京都千代田区外神田1-9-9 | ☎03(253)4199 |
| 札幌店 | 〒060 札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんヒルB1 | ☎011(241)2299 |
| ヒデオセンター店 | 〒060 札幌市中央区南二条西4 乙井ヒルB1・1F | ☎011(241)3999 |

■定休日　東京各店は毎週木曜日と第3水曜日、名古屋店は毎週月曜日
札幌店(マイコン・ビデオ店)は第3木曜日

★セットの場合は梱包送料¥2,000を加算して下さい。

# YDKシステムセンター 新都心・新宿NSビルにプロ好みのビッグなマイコンショップ

# 夏のボーナスセール実施中!

## 6月10日〜7月31日

全国どこでも安心しておまめいただけます。

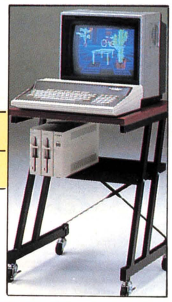
**電話一本 ハガキ一枚で即納品** (YDK テレショップ)

全国どこでも特別価格でハード・ソフトをお届けします。どこよりも格安です。長期60回まで分割可能なYDKクレジットや、会社・商店にとって有利なリースもご利用いただけます。

**大好評にお応えして またまたチャンス!**

パソコンデスクプレゼント実施中!!

★MSXパソコンを除きます。



### 好評発売中 パーソナル日本語ワードプロセッサー Canon キヤノワードミニ

さらに使いやすく、小さくなったワープロ登場!
思想も、機能も、カタチも新しい〜。原案から作成、印刷までを1台でこなすパーソナルワープロ!

標準価格 ¥298,000 → YDKスーパープライス

クレジット例
①頭金0円初回7,985円 3,800円×59回ボ1万5千×10回
②頭金0円初回7,051円 5,300円×35回ボ2万5千×6回

### SHARP 書院 WD-500 新発売!

パーソナルワープロもついにここまで高機能。鮮明32×32ドットプリンタで官製ハガキへの直接印字も可能。

標準価格 ¥330,000

クレジット例 頭金0円初回7,725円 4,500×59回ボ1万5千×10回 YDKスーパープライス

### コース1 NEC PC-6001mkII

本体¥84,800

話せる、漢字る、カラフる。パピコンPC-6001が大変身!シルバーメタリック・アイボリーホワイトの2色。
●本体 ●カラーモニタ ●データレコーダ
●YDKオリジナルマイコンラボ(33,600円の品)サービス

YDKスーパープライス ¥150,000

クレジット例①頭金0円初回7,800円 3,300円×59回ボ0円
クレジット例②頭金0円初回5,100円 3,800円×23回ボ2万×4回

### コース2 NEC PC-6601

歌えるパソコン登場!

3.5インチマイクロFDD1台、サウンドジェネレーターを内蔵し、15色カラーグラフィックも可能。
●本体 ●12"カラーディスプレイ
●ディスプレイ置台●データレコーダ

合計標準価格 ¥228,100 → YDKスーパープライス

クレジット例①頭金0円初回5,755円 4,600円×59回
クレジット例②頭金0円初回4,184円 3,800円×47回ボ1万×8回

### コース3 NEC PC-100シリーズ

マウスの標準実装で操作が簡単。5インチFDD。すぐに役立つビジネスソフト実装!
●PC-100モデル30 ●ディスケット10枚サービス
●14"カラーディスプレイ(専用高解像度)

合計標準価格 ¥756,000 → YDKスーパープライス

クレジット例
①頭金0円初回11,140円 8,600円×59回ボ4万×10回
②頭金0円初回15,284円 12,800円×35回ボ6万×6回

### コース4 NEC PC-8801mkII

PC-8801の後継機としてさらに高いコストパフォーマンスでコンパクトに登場!5"FDD、漢字ROM内蔵。
●本体PC-8801mkII モデル30(5"FDD×2) ●14"カラーモニタ

合計標準価格 ¥393,000 → YDKスーパープライス

クレジット例①頭金0円初回11,395円 7,900円×59回
②頭金0円初回6,095円 4,600円×59回ボ2万×10回

### コース5 NEC PC-9800シリーズ PC-9801F

高性能16ビットCPUを採用したPC-9801の姉妹機。5インチFDD2台実装!
●本体PC-9801F2 ●14"高解像度カラーモニタ ●漢字プリンタ

合計標準価格 ¥769,000 → YDKスーパープライス

クレジット例
①頭金0円初回9,235円 8,900円×59回ボ4万×10回
②頭金0円初回11,188円 10,100円×47回ボ5万×8回

### コース6 NEC PWP-100 パーソナルワードプロセッサ

パーソナルからビジネスまで幅広く対応。使いやすさを追求した高機能設計です。
▼12インチモノクロディスプレイ装備
▼3.5インチマイクロFDD内蔵
▼新入力方式採用
▼一体化デザインのプリンタ

システム価格 ¥349,800 → YDKスーパープライス 新発売

クレジット例①頭金0円初回12,005円7,400円×59回ボ0円
クレジット例②頭金0円初回6,844円5,500円×48回ボ2万×8回

### 新発売 SONY HiTBiT HB-75

さらにレベルアップ! ブラック、アイボリーの2色 64KB実装

本体標準価格 ¥69,800 → YDKスーパープライス

頭金0円初回4,464円3,500円×19回ボ0円

### 東芝 PASOPIA IQ 64KB実装

●HX-10D ●アンテナ切換器
合計標準価格 ¥67,300 → YDKスーパープライス

頭金0円初回3,700円 3,700円×17回ボ0円

### ナショナル CF-2000

●本体 ●RFコンバータ
合計標準価格 ¥61,800 → YDKスーパープライス

頭金0円初回3,916円 3,400円×17回ボ0円

### 富士通 FM-X

本体標準価格 ¥49,800 → YDKスーパープライス

頭金0円初回3,300円 3,300円×14回ボ0円

### Canon V-10

本体標準価格 ¥54,800 → YDKスーパープライス

頭金0円初回3,723円 3,000円×17回ボ0円

### 日立 H1

●MB-H1 本体標準価格 ¥62,800 → YDKスーパープライス

頭金0円初回4,915円 3,400円×17回ボ0円

### MICRO TOWER YDKオリジナルFDD近日発売!



**PC-9800シリーズ用**

3.5インチフロッピーディスクドライブ
★超高速!超小型!大容量 2DD(640KB×2ドライブ)
★FDD本体¥168,000(システムディスク別売)
インターフェース¥25,000ケーブル¥5,000
★ただ今 予約受付中!

### 好評発売中 驚異のグラフィックスで新次元に突入 SHARPパソコンテレビ X1c

本体+14"カラーディスプレイテレビ ¥219,600

使いやすさとコンパクト化を追求、キーボード、CPUを一体化。グラフィックRAM内蔵。
●本体 ●14"カラーディスプレイテレビ
●ゲームソフト3本サービス

YDKスーパープライス ¥197,000

クレジット例①頭金0円初回6,350円 4,400円×59回ボ0円
クレジット例②頭金0円初回6,370円 3,200円×35回ボ2万×6回

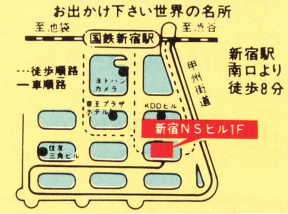
### 新発売 SONY HiTBiT SMC-777C 本体¥168,000

4096色カラーパレット内蔵!4枚のオリジナルディスクを付属してグーンとレベルアップ
●本体 ●13"トリニトロンカラーディスプレイ ●ケーブル

合計標準価格 ¥264,600 → YDKスーパープライス

クレジット例
①頭金0円初回4,680円×47回ボ1万×8回

### お出かけ下さい世界の名所




## 全国無料配送!フルサポートのYDKなら後々安心です。

お申し込み方法 官製ハガキに右の項目をご記入の上、ご郵送下さい。

**便利なクレジットをご利用下さい。**

**クレジットは断然有利、低利のYDKクレジットを!**

お金のやりとり一切なしで商品がお手もとに。★記載のクレジット支払い例以外に1回から60回まで可能です。ご遠慮なくお問い合せ下さい。取引銀行/住友銀行新宿新都心支店普通103379株式会社ワイ・デー・ケー

切手 160 東京都新宿区新宿NSビル1F YDKシステムセンター MB8係

通信販売申し込み希望
①商品名(メーカー、型番、色)
②合計標準価格 ※
③お支払い方法(クレジット/現金)
④クレジットの時…月払い及びボーナス払いご希望額
⑤お名前
⑥〒ご住所 ⑦電話番号
⑧ご職業 ⑨年齢
⑩他、ご意見、ご希望、ご提案

※標準価格を記入してもYDKスーパープライスのお取り扱いにします

お問い合せ・お申し込みは

NECマイコンショップ YDKシステムセンター



MB8係まで 通販受付専用番号 ☎03-342-2466

〒160 東京都新宿区新宿NSビル1階 TEL 03-342-2441(代)

パーソナルコンピュータ時代の情報誌

# 月刊マイコン

# 7月号 大好評発売中

毎月18日発売

定価530円

■パソコンは上手にしかも楽しく使いたい

普段感じなくとも私達に必要不可欠な空気のような存在——。パソコンはそんな自然な形で日常生活に浸透してきました。個人が文房具のように使える，道具としてのパソコンはこれからの姿でしょう。でも，どうせ使うなら楽しく，もっと上手に使いたい。月刊マイコンは，この実用性と楽しさの両面からパソコンにアプローチ，パソコンによる豊かな現代生活をめざし，実務からゲームにいたるプログラムリスト，ハード・ソフト機器情報，こんな使い方もあったのか…。とおどろく各種応用事例等をコーナー別に分けて編集，個人が家庭，職場でパソコンを徹底活用するための豊富な記事を毎号お届けいたします。




## 特集：追跡！ソフトプロテクトの現状

■パソコン用コピープロテクトの問題と現状を探る
**パソコンソフト・プロテクト学入門**

■プロテクトの秘密を探る
**フロッピーディスク徹底解剖**

■米国アップルにおける
**プロテクトの歴史**

## 特別企画：ハード&ソフト紹介からBASIC内部解析まで

シャープ最強のホームパソコン **MZ-1500のすべて**

## MICOM SPECIAL COLOR

■高度情報化社会とマイコンの役割
**マイクロコンピュータショウ'84**

■新しいオフィスの創造はOAから
**第59回ビジネスショウ**

■技術の国の「技術」を披露
**ドイツ博**

■ニューエンターテイメント
**パソコンゲームの世界＝すぐれものアドベンチャーゲーム＝**

## ホビーコーナー

■がんばれペンギー！
**ペンギーランドII**

■ネズミにも負けず！誘惑にも負けず！
**大道芸能皿回師ゲーム**

■たった1枚の地図が冒険家の運命を変えた
**HOUSE ADVENTURE Ver2.0**

■決まった必殺「延髄斬り」
**ホーンテッドケイブ(幽霊洞窟)の遊び方**

■浮上対空戦車VSワープミサイルUFO
**3D SPACE FIGHT**

■森くんのショートショート・アニメーション
**DRAGON・PASTEL LIGHT・MAGIC**

## 入門コーナー

マシン語でゲームプログラムを作ろう
**Z80マシン語プログラム入門⑦＝タイマのコントロール＝**

マシン語なんて恐くない
**6809マシン語入門＝割り込み処理＝**

初歩から初級へ
**BASIC活用ABC＝表組み作成2＝**

あなたのプログラムテクニックに挑戦
**BASIC基本問題集＝文字例を操作してみよう**

GAMINGへの招待
**バックギャモンに挑戦(V)＝ルール総まとめ**

あなたの質問にお答えする **Dr.ヒロのマイコン相談室**

## ビジネスコーナー

横浜こども科学館探訪記Part I
**スペースシアターから僕らは宇宙へ旅立つ**

アーチスト集団MERGEの活動に見る **パソコンC・Gのビジネス参入**

パソコンをパーソナルなデータベースに **簡易表計算プログラムMSX-MARS**

こんな使い方もできる **PC-8201活用法＝パソコン同士の接続(PC-8201⇄PC-100・PC-9801)**

ビジネス・インフォメーション **情報処理技術者試験 今年から試験センターで**

マイコンによる物理の世界
**物理学入門＝波の干渉＝**

マイコンによる
**COBOL入門⑲＝複数のファイルの取扱い**

## テクニカルコーナー

ゲームキャラクタが簡単に作れ，プログラム化できる
**グラフィックキャラクタ・ツールFUMI**

あなたもコンピュータグラフィックの世界へ
**グラフィックテクニック入門＝タブレットで入力してみよう＝**

CRTは真空管と同じ道をたどるのか……？
**急速な薄形化進むディスプレイ装置群の現状＝米国IRDの報告より＝**

現代人の必須条件！英会話・パソコン・タイピング
**パソコンCAI ENGLISH WITH OBIE**

BDS-Cプログラミング講座
**実践C言語⑤**

OS研究＝プラスMZ-2000ワンポイントテクニック
**UCSD P-System入門⑪**

Prologue to Prolog Programming **Prolog入門**

君のパソコンで作曲に挑戦 **コンピュータ・ミュージックの世界**

映像時代とCAI **ビデオディスク，パソコン，CAI**

パソコンテレビX1がソフトだけでPC-8001に大変身!?
**N-BASICシステムソフトウエアコンバータ**

## 情報コーナー

マイコンする人，すきな人
**0.5Kバイトストーリー／マイコンニュース**

マイコンソフト オリジナルシリーズ第2弾!!

空間浮遊都市ゼノン
**COMPUTER CITY Zenon**



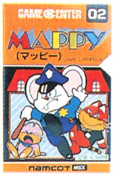

スクロールゲームの最高傑作 for X1

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電話03(445)6111(大代)






PAC-MAN
〔パックマン〕
パワーエサで大逆転、
イジケモンスターをやっつけろ!



MAPPY
〔マッピー〕
ドア飛ばしの必殺テクで、
ニャームコたちを追っぱらえ!



Galaxian
〔ギャラクシアン〕
エイリアンの大編隊を、
ギャラクシップで追撃だ!

GAME CENTER ナムコット・ゲームセンター・シリーズ







WARP WARP

〔ワープ＆ワープ〕
2つの戦場をワープで移動！
2倍楽しめるコミカルゲーム。




King & Balloon

〔キング＆バルーン〕
思わず熱中、大ピンチ！
ひょうきん王様がさらわれた！




RALLY-X

〔ラリーX〕
レーダーたよりに突っ走れ！
手に汗にぎるカー・チェイス。

■MSX対応のROMカートリッジ。定価＝各4500円。　■製造元／㈱ナムコ　■発売元／電波新聞社

●お買い求めは、全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞各支局マイコンソフト販売部へどうぞ。

# HAUNTED CAVE

## ホーンテッドケイブ(幽霊洞窟)

**for PC-8801/mkII**

テープ版 4,200円
ディスク版(5FD)5,800円



決まった!! 必殺「延髄斬り」







僕の名は〝ポックン〟。千両箱の山を求めて、ほら穴の前までやってきた。中には、から傘や提灯や一ッ目小僧などお化けがいっぱい…。でも得意の『延髄斬り』や消火器を使えば、もう大丈夫!!あとは、あなたの腕次第です。

●使用言語/N88-BASIC+機械語(使用RAM:約46Kバイト)
●増設装置/必要なし 反射神経型ゲーム(説明書付)

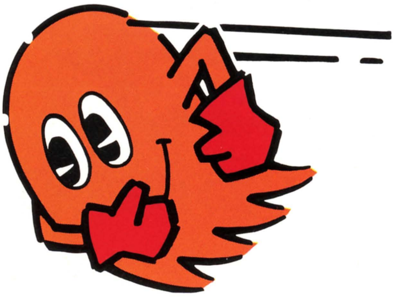
**製造販売:(株)カーメイト ベルソフト事業部 総発売元:電波新聞社**
お求めは、本誌巻末にリストされている全国有名パソコンショップまたは電波新聞社各支局でどうぞ



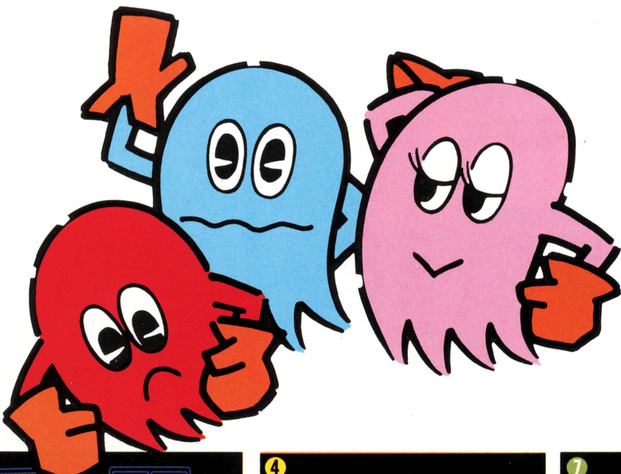
XEVIOUS
ゼビウス
FOR パソコンテレビ X1
© (株)ナムコ
大好評発売中!!
ジョイスティック
ゼビウスの空中攻撃用兵器〝ザッパー〟と地表攻撃用兵器〝ブラスター〟を使い分けられる2トリガボタンを装備した本格的な製品です。右手、左手の逆転用スイッチや、クイック・タッチ感覚のボタン、業務用に準じた方向レバーなど、ハイグレードな仕様です。X1の他、MSXパソコンにも使えます。
トーロイド、タルケン、ゾシー、ギドスパリオ、ザカート、ジアラ、カピ、テラジ、ブラグザカート、ガルザカート、シオナイト、バキュラ、アンドアジェネシス、ブラグザ、ソルバルウ、バーラ、ガルバーラ、スペシャルフラグ、ゾルバグ、ログラム、デロータ、ドモグラム、ガルデロータ、ボザログラム、グロブダー、ソル、…………………………………… フルキャラクター、フル画面、
そして神秘をX1にプログラムしました。
マイコンソフト
XEVIOUS FOR X1
for X1(要G-RAM)…ジョイスティック付5,900円〒350円
for X1(要G-RAM)………ソフトのみ4,300円〒300円
for X1D(ディスク)…ジョイスティック付7,500円〒350円
for X1D(ディスク)………ソフトのみ5,900円〒300円

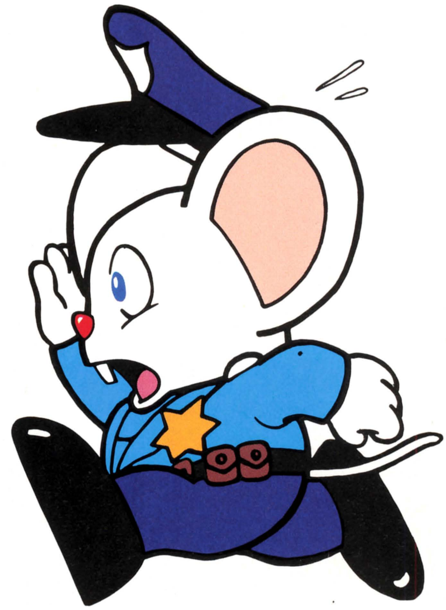
さすがのナムコ

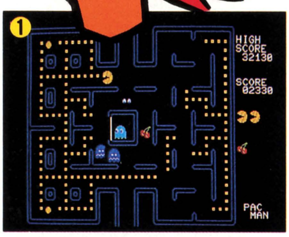
# 遊気



「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。 ナムコ
どの作品もハードの限界にギリギリまで挑戦した自信作ばかり。心ゆくま









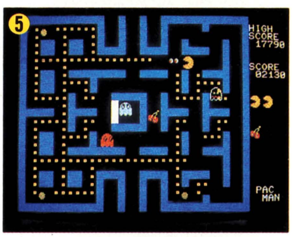


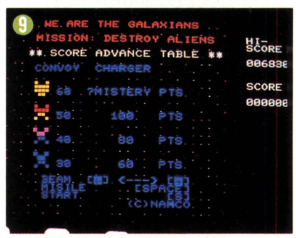


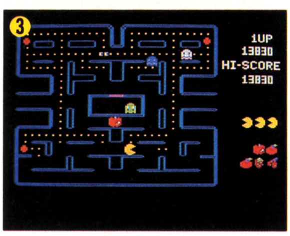


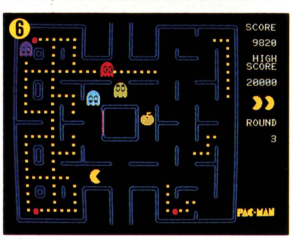


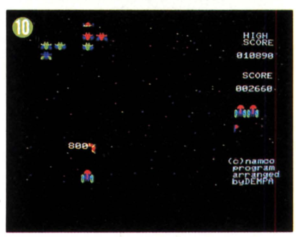


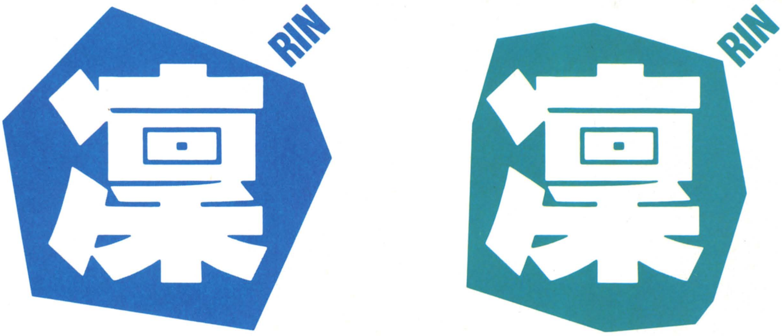



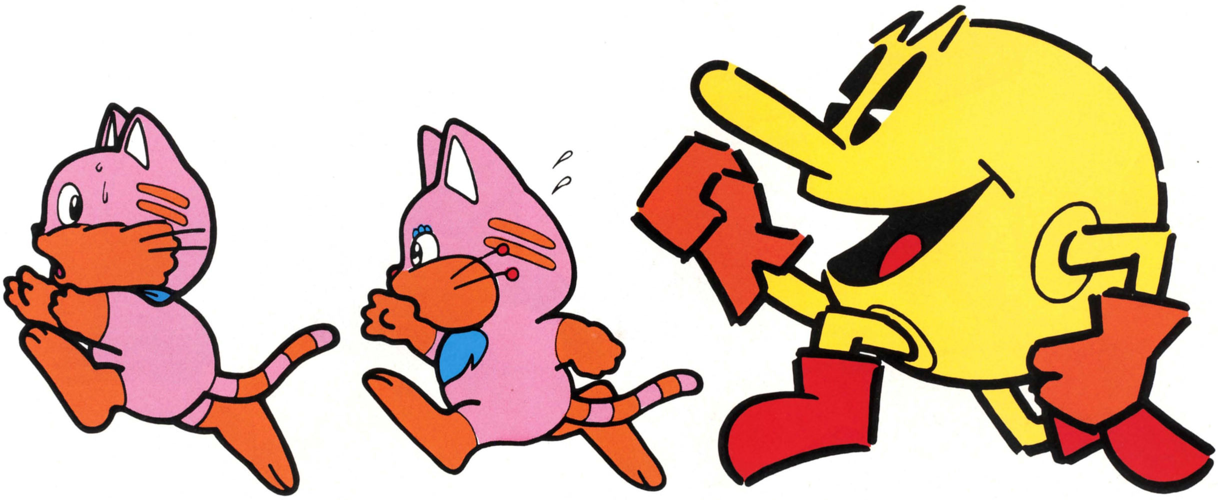



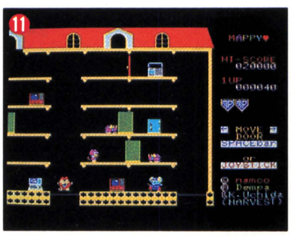

| | |
|---|---|
| ①パックマンfor PC-8801 | 定価3500円 |
| ②パックマンfor FM-7 | 定価3500円 |
| ③パックマンfor PC-6001mkII PC-6601 | 定価3000円 |
| ④パックマンfor X1 | 定価3500円 |
| ⑤パックマンfor PC-8001mkII | 定価3500円 |
| ⑥パックマンfor MZ-700 PCG共用 (1200/K/C(48K)) | 定価3000円 |
| ⑦ギャラクシアンfor PC-8801 | 定価3500円 |
| ⑧ギャラクシアンfor PC-6001mkII | 定価3000円 |
| ⑨ギャラクシアンfor MZ-700/1200 (48K) | 定価3000円 |
| ⑩ギャラクシアンfor PC-8001mkII | 定価3500円 |
| ⑪マッピーfor X1 | 定価3500円 |
| ⑫マッピーfor MZ-700 PCG共用 (1200/K/C(48K)) | 定価3000円 |
| ⑬ディグダグfor X1 | 定価3500円 |
| ⑭ディグダグfor PC-8801 | 定価3500円 |
| ⑮ディグダグfor PC-8001(Nモード) | 定価3000円 |

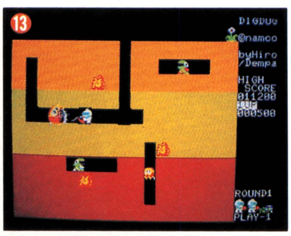


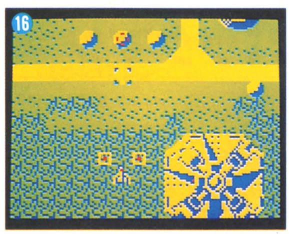

から産みだされた数々のビッグタイトルのゲームをパソコンバージョンでお届けします。
でお楽しみください。

PRESENTED by DEMPA



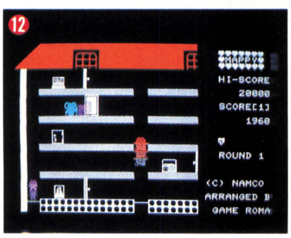


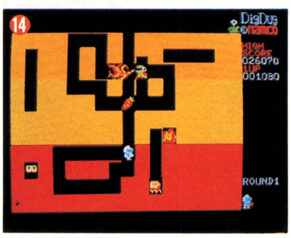



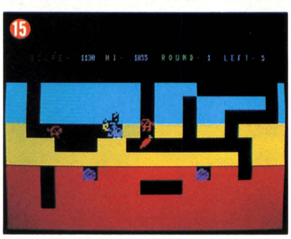










⑯タイニー・ゼビウスfor PC-6001
PC-6001mkII
PC-6601
定価3500円

⑰ゼビウスfor X1C/CS/CK(テープ)
ソフト＋ジョイスティック　定価5900円
ソフトのみ　定価4300円
ゼビウスfor X1D(3インチフロッピー)
ソフト＋ジョイスティック　定価7500円
ソフトのみ　定価5900円



| ソフト名＼機種名 | FM-7 | MZ-700 | MZ-700(PCG) | MZ-1200(48K) | MZ-1200(48K)(PCG) | MZ-80K/C(48K) | MZ-80K/C(48K)(PCG) | PC-6001(32K) | PC-6001mkII | PC-6601 | PC-8001(32K) | PC-8001mkII | PC-8801 | PC-8801(N-BASIC) | X1 | X1C | X1D(テープ) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ディグダグ※(1) | | △ | △ | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ギャラクシアン | | ○ | | ○ | | | | | ○ | ○ | | ○ | ○ | | △ | △ | △ |
| マッピー | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| ゼビウス | △ | | | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ※(2) |
| タイニーゼビウス | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | | |
| パックマン | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | ○ | ○ | | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ |

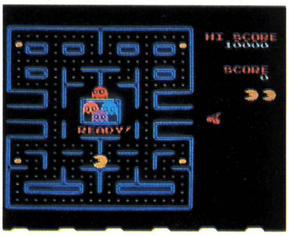
※(1)NECのパソコン用ディグダグにはPC-8801専用とN-BASICモードの2種類があります。※(2)メディアはディスクです。

○は発売中です。
△は近日発売が予定されています。

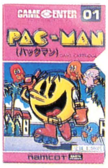
★新製品のお知らせ……
▶MZ-1500用クイックディスク版「パックマン」,「ディグダグ」▶FM-7用テープ版「ラリーX」, ▶FM-77用3.5インチ・フロッピー版「パックマン」,「ラリーX」が完成しました。現在パッケージ作業中で間もなく発売します。いずれも自信作。こころゆくまでお楽しみください。

お求めはスーパーソフトマガジン巻末に掲載の全国有力パソコンショップ，電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円，2本300円，3本400円，5本以上サービスです。



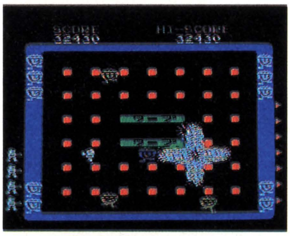




## パックマン




byナムコ定価4,500円

迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！

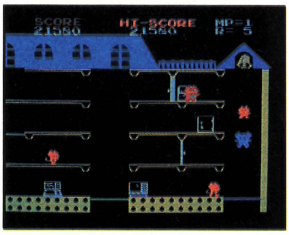



## ワープ&ワープ

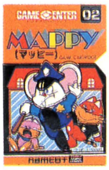



byナムコ定価4,500円

おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス！2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつけろ。




## マッピー




byナムコ定価4,500円

正義感あふれる元気なポリス、マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

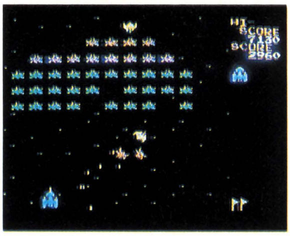



## キング&バルーン




byナムコ定価4,500円

風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU!"




## ギャラクシアン




byナムコ定価4,500円

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。




## ラリーX



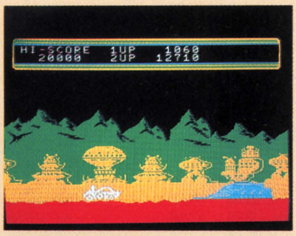

byナムコ定価4,500円

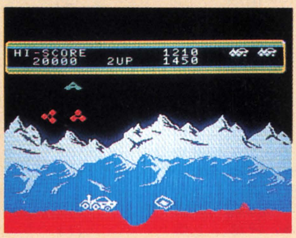
迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

# MADE BY PROFESSIONAL

# MSX GAME

## MOON PATROL
## ムーンパトロール



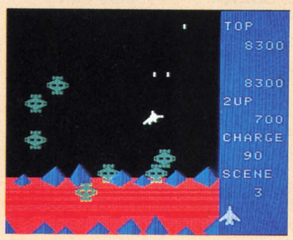

BY アイレム㈱

月面には大穴、岩石、地雷、UFO、ロボット戦車など、障害物がいっぱい。ミサイル+ロケット砲、ジャンプなどのスーパー機能を持つ月面車でムーンパトロールに出発。迫力満点のコンピューターサウンドに乗って進め進め!

定価4,500円

## EXERION
## エクセリオン

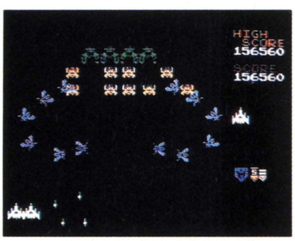



BY ジャレコ㈱

「ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中!

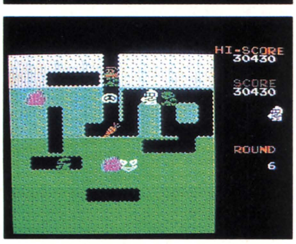
定価4,500円




## ギャラガ

byナムコ　　定価4,500円

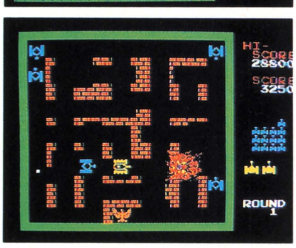
相手は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじい編隊飛行攻撃に油断は禁物!ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身!チャレンジングステージのパーフェクトもユメじゃない!エコー付きサウンドにも感動!!




## ディグダグ

byナムコ　　定価4,500円

地中にもぐって掘りまくれ!ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン!上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽!「陰険打ち」、「陰険落とし」、「風船抜き」など、ワザはいっぱい!盛だくさん!ボーナス点はベジタブル。ガッチリ取ろうハイスコア。

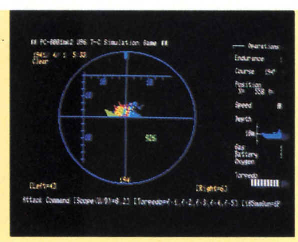



## タンクバタリアン

7月初旬発売　　定価4,500円

地響きをあげ司令部めがけてせまりくる敵戦車軍団との間にくり広げられるすさまじい市街戦。ステージごとに変わる町なみを、す早く読み取り、防衛線を確保するのが勝利への第一歩。危険をおかし肉薄正面攻撃が高得点への道。カラー戦車の正面攻撃でパワーアップもできる。　byナムコ



## 空間浮遊都市 ゼノン

PC-8801mkII X-1　定価3,800円

空間浮遊都市・ゼノンでくりひろげられるマザーコンピュータとの戦いだ。
戦闘ロボットだけでなく、浮遊監視機、誘導車、交通管制器までがマザー・コンピュータにコントロールされてしまっている。
反撃のチャンスは今だ!

## シミュレーションゲーム ユーボート

FM-7 PC-8001mkII　定価3,800円

1941年4月1日未明、ドイツ潜水艦U96はビーゴ港から大西洋上の敵艦船攻撃に向けて出撃していった。
ドイツ潜水艦U96の操作と魚雷による輸送船攻撃。そしてお互いに相手を見ることもなく一瞬の迷いが生死を分けてしまう。

マイコンソフト

お求めはスーパーソフトマガジン巻末に掲載の全国有力パソコンショップ, 電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。

各票の※印欄は払込人において記載してください。

通常払込料金
加入者負担

# 払込通知票

口座番号 東京 5 51961

金額 ※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 電波新聞社

料金 払込み 特殊 円

備考

※ （郵便番号　　　　　）

払込人住所氏名

■読者整理番号

受付局日附印

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

# 払込票

口座番号 東京 5 51961

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 ※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円

※ 払込人住所氏名

備考

受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

# 電波新聞社出版物一覧

59. 3. 1 現在

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| PC-8001活用研究・実務編 | 1,500円 | 〒300円 | 改定マイコン学入門基本18章 | 1,400円 | 〒300円 |
| PC-8001活用研究・ゲーム編 | 1,200円 | 〒300円 | トランジスタと半導体入門基本18章 | 1,300円 | 〒250円 |
| PC-8001活用研究ビジネスグラフィックス | 1,500円 | 〒300円 | デジタル・IC 入門基本18章 | 1,400円 | 〒300円 |
| マイコンBASIC講座（1） | 1,300円 | 〒300円 | ホームビデオ入門基本18章 | 1,300円 | 〒300円 |
| マイコンBASIC講座（2） | 1,300円 | 〒300円 | ビデオ技術入門基本18章 | 1,300円 | 〒300円 |
| マイコンBASIC講座（3） | 1,400円 | 〒300円 | ビジネスマイコン入門基本18章 | 1,400円 | 〒300円 |
| マイコンBASIC講座（4） | 1,400円 | 〒300円 | マイコンパソコン OA入門基本18章 | 1,500円 | 〒300円 |
| マイコン機械語入門 | 1,300円 | 〒300円 | 無線通信入門基本18章 | 1,300円 | 〒250円 |
| パソコン・グラフィックス | 1,300円 | 〒250円 | デジタル技術入門基本18章 | 1,500円 | 〒250円 |
| たのしいマイコン教室 | 1,200円 | 〒300円 | ＯＡ導入から活用まで | 1,300円 | 〒250円 |
| Z80マイコンプログラムテクニック | 1,300円 | 〒250円 | マイコンＯＡ用語辞典 | 2,300円 | 〒250円 |
| ＭＺ－80活用研究 | 1,900円 | 〒300円 | エレクトロニクス用語辞典 | 2,500円 | 〒300円 |
| ＰＣ－6001 活用研究 | 1,300円 | 〒300円 | 総合電子部品ハンドブック | 10,000円 | 〒400円 |
| MZ－2000 活用研究 | 1,300円 | 〒300円 | ＢＡＳＩＣ ＭＡＧＩＣ | 980円 | 〒250円 |
| 改定電気学入門基本18章 | 1,200円 | 〒250円 | ＯＡ導入80のポイント | 1,200円 | 〒250円 |

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社支局へお問合わせ下さい。

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 東京本社 | 03－445－6111 | 関東総局 | 0273－26－3206 | 神戸支局 | 078－391－5885 |
| 大阪本社 | 06－203－3361 | 静岡支局 | 0542－54－6405 | 広島支局 | 082－228－5581 |
| 西部本社 | 092－431－7411 | 新潟支局 | 0252－45－2526 | 高松支局 | 0878－61－3111 |
| 名古屋支局 | 052－261－4541 | 松本支局 | 0263－36－2266 | 下関支局 | 0832－67－7478 |
| 札幌支局 | 011－641－5591 | 金沢支局 | 0762－63－8661 | 熊本支局 | 096－380－7500 |
| 仙台支局 | 0222－27－7211 | 京都支局 | 075－221－8021 | 鹿児島支局 | 0992－26－3630 |

## ◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしておトクな定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合も右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料

| | | | |
|---|---|---|---|
| 電　気　店 | ¥ 14,400 | マ　イ　コ　ン | ¥ 6,240 |
| AudioVideo | ¥ 7,200 | ラジオの製作 | ¥ 7,560 |
| 季刊ＯＡ情報 | ¥ 6,000 | マイコンBASICマガジン | ¥ 4,440 |
| | | ＯＡパソコン | ¥ 6,000 |

■ 年間購読の特典

①各誌とも送料は弊社負担をいたします。なお「マイコンBASICマガジン」に関しては送料読者負担とさせていただきます。
②特別号も通常の定価でご購読いただけます。
③電気店は13冊分の購読できます。
④マイコン・OA情報は定期特別定価です。

### ◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

## 電波新聞社の定期刊行物

だれにも出来る― 定価 630 円〒100円
月刊 **ラジオの製作**

家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌
月刊 **電気店** 定価1,200 円 〒105円

音と映像のクリエイト マガジン
月刊 **AudioVideo** 定価 600円 〒90円

マイクロコンピューターがわかる雑誌
月刊 **マイコン** 定価 530円 〒135円

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌
月刊 **マイコンBASIC Magazine** 定価 300円 〒80円

ビジネスマンのための情報誌
月刊 **OAパソコン** BUSINESS PERSONAL COMPUTER 定価 530円 〒80円

事務合理化・OA推進のための商品情報ファイル
季刊 **OA情報** 定価1,800円 〒350円

※郵便局からの受領証を以て領収書にかえさせていただきます。特に必要な方は通信欄にその旨ご明記下さい。

## 購読申込書

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

昭和　年　月　日

| 定期購読誌名 | 購読期間 | 送金額（送料当社負担） |
|---|---|---|
| | 年　より　年間 | 円 |

| 御希望誌・ソフトテープ名 | 冊数 | 送金額（送料共） |
|---|---|---|
| | | 円 |
| | | 円 |

| フリガナ | 産業分類 | 所属又は職種 | |
|---|---|---|---|
| 送付先住所 □□□-□□ | | | |
| フリガナ | 電話 | 年令 | 性別 |
| 送付先氏名　㊞ | | オ | 男・女 |

通信欄

この、払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

郵便はがき

141-□□

(受取人)
東京都品川区
東五反田1－11－15
電波新聞社出版部
月刊マイコンBASICマガジン
編集部行

25キャンペーン応募用⑧

40円切手をお貼り下さい

ご住所(ふりがな) 〒　　都・道 府・県　　TEL　　−　　−

ご氏名(ふりがな)　・性別　男・女　・年齢

●ご職業　1.学生　2.会社員　3.公務員　4.自由業　5.その他(　　)
●本誌をお求めになった書店名

1週間に何時間マイコンを操作しますか？　(　　時間　　分)

本誌を　毎月・ときどき・初めて買う

●ベーマガをどのように活用されてますか？
1.ゲームを楽しむ　2.プログラミングの勉強
3.アイデアを得る　4.SUPER SOFT MAGAZINEが見たい

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★
このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。

マイコンBASICマガジン応募カード

| | | | |
|---|---|---|---|
| 機種名 | | | |
| プログラム名 | | | |
| 氏　名 | | 年令 | 才 |
| 住　所 | 〒 | | |
| TEL番号 | | 応募年月日 | 年　月　日 |

キリトリ線

キリトリ線

## 25キャンペーン
## 読者が選ぶ「ザ・ベストプログラマー」のご案内

マイコンBASICマガジンは，1982年6月創刊の7月号以来順調な歩みを続け，本年7月号で3周年目を迎えました。この号は通巻25号目となりますが，この「25」と「発行部数25万部達成」を目標に，「25キャンペーン」を実施することになりました。

この企画の一つである「ザ・ベストプログラマー」は，読者の皆さんにマイコンBASICマガジンのベストワンプログラムを選んでいただこうというものです。

対象は'84年5月号から8月号までに掲載されるプログラムで，まず，毎月のベスト・プログラムを皆さんの投票により選出します。選ばれたプログラムは9月号で最終選考を行ない，マイコンBASICマガジンの「THE BEST PROGRAMER」を決定します。

**注1**）毎月の愛読者カードが応募用紙になっています。各プログラムには，エントリーコードがつけられていますので，よいと思うプログラムのコードに○をつけて編集部に送ってください。○は1機種につき一つだけつけてください。

**注2**）エントリーコードは，型番を省略したものが使われています。ウラ側の表を参考にしてください。

応募していただいたかたには，毎月抽選で編集部よりプレゼントを送らせていただきます。

## 月刊マイコンBASICマガジン⑧愛読者カード

●記事欄　□OFコーナー　□質問・感想

●あなたのマイコンシステムをご紹介ください(有：無)

本体＿＿＿＿　ディスプレイ＿＿＿＿　その他＿＿＿＿

●今後のグレードアップ計画は……
(マイコンを持ってない方はほしい機種を)

本体＿＿＿＿　ディスプレイ＿＿＿＿　その他＿＿＿＿

●MSXパソコンをお持ちのかたへ…
ROMカートリッジを何本持っていますか？〔　〕本
ソフト名をすべてお書きください。
〔　　　〕

よいと思うプログラムを各機種1本ずつ選んで、番号に○をつけてください。

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| BJ① | BJ② | BL① | BL② | FM① | FM② | RX① | RX② | J1① | J1② |
| J2① | J2② | MS① | MS② | M5① | M5② | MK① | MK② | MK③ | MB① |
| MB② | MB③ | M22① | M22② | M55① | M55② | PA① | PA② | P6① | P6② |
| P6II① | P6II② | P8① | P8② | P8II① | P8II② | P88① | P88② | SC① | SC② |
| SM① | SM② | X1① | X1② | HC① | HC② | PB① | PB② | | |

キリトリ線

連絡事項

キリトリ線

## 25キャンペーン「ザ・ベストプログラマー」エントリー機種紹介

本企画へのエントリー機種は，各メーカーにより決定されています。エントリー機種の作品には，タイトルにキャンペーン・マークとエントリーコードが表示されています。

| | | |
|---|---|---|
| BJ | ベーシックマスターJr./LII 2 | 日立 |
| BL | ベーシックマスターLIII/MK5 | 日立 |
| FM | FM7／8 | 富士通 |
| RX | RX－78 | バンダイ |
| J1 | JR－100 | 松下 |
| J2 | JR－200 | 松下 |
| MS | MSX：H1/FM－X/CF－2000/PASOPIA IQ/HB－55/PAXON/YIS－503 | 日立・富士通・松下・東芝・SONY・ゼネラル・ヤマハ |
| M5 | M5 | ソード・タカラ |
| MK | MZ－K/1200/700 | シャープ |
| MB | MZ－80B/2000 | シャープ |
| M22 | MZ－2200 | シャープ |
| M55 | MZ－5500 | シャープ |
| PA | PASOPIA(T)/5/7 | 東芝 |
| P6 | PC－6001 | NEC |
| P6II | PC－6001mkII/6601 | NEC |
| P8 | PC－8001 | NEC |
| P8II | PC－8001mkII | NEC |
| P88 | PC－8801/mkII | NEC |
| SC | SC－3000 | セガ・エンタープライゼス |
| SM | SMC－70/777 | SONY |
| X1 | X1/C/D | シャープ |
| HC | HC－20 | エプソン |
| PB | PB－100 | カシオ |

# マイコンBASICマガジン 8月号目次






電波新聞社 1984Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第3巻 第8号

昭和59年 7 月25日印刷

昭和59年 8 月 1 日発行

特別定価 350円

東京都品川区東五反田 1−11−15 郵便番号141 電話 東京(03)445−6111 (大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

特別企画 パソコンの方言をマスターしよう

移植テクニック・マスター大作戦 その25

新連載

# Dr.Dのマシン語寺子屋 PART III

Dr.Dとその子分

ここのところ，だいぶDr.あてに質問のお手紙が届いています。その中で，神奈川県のＰＥＲＳＯＮＡＬ ＭＡＮ君，栃木県の18才の花のヨビ校生君，その他の人から，マシン語の変数のような**箱**について，どんなものがあるのか，どんなものを入れられるかなんていう質問がきています。また，「この命令をもっと細かく教えてください」，なんていう質問もきています。そこで，これからマシン語を細かく解説していきましょう。

## ●共　通　編

### 1）数のこと

よくマイコンの話には，**ビット**という言葉がでてきますね。たとえば，「僕の持っているパソコンは８ビットだぞ」とか，「こんど，新しい16ビットのマシンがでたんだって？」なんていうふうに。

この**ビット**というのは，２進数の１ケタと同じようなもので，０か１かの二つの状態を表わすものなのです。たとえば，８ビット・マイコンといえば，８ビット(２進数で８ケタ）を一つのまとまりとして扱うマイコンで，16ビット・マイコンといったら，16ビットを一つのまとまりとするものなのです。これは，整数で考えると，４ビットでは０～15（$2^4$）まで，８ビットでは０～255（$2^8$）まで，16ビットでは０～65535（$2^{16}$）までの数を表すことができるということです。

また，これとは別に**16進数**というのがあります。これは，１～９の数とアルファベットで10進数の０～15までを表すもので，10～15はＡ～Ｆで表しています。**これだけではよくわからないと思うので，２進数，10進数，16進数**を比較した図を作りました(**第１図**)。

この図を見れば分かるように，２進数の４ケタが16進数の１ケタに対応しています。

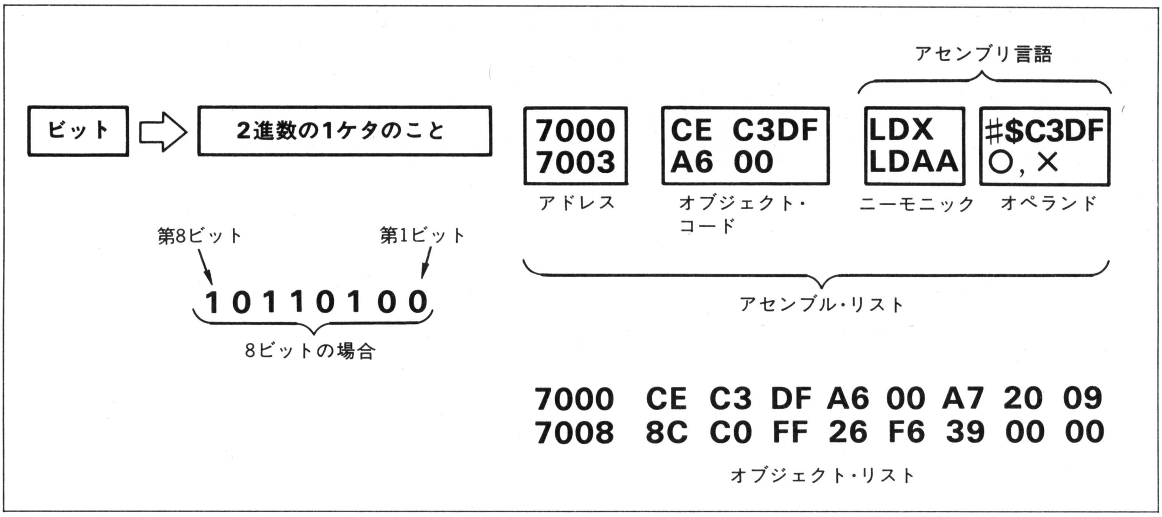
| ２進数 | 10進数 | 16進数 |
|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 |
| 1 | 1 | 1 |
| 10 | 2 | 2 |
| 11 | 3 | 3 |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ |
| 1001 | 9 | 9 |
| 1010 | 10 | A |
| 1011 | 11 | B |
| 1100 | 12 | C |
| 1101 | 13 | D |
| 1110 | 14 | E |
| 1111 | 15 | F |
| 10000 | 16 | 10 |
| 10001 | 17 | 11 |
| 10010 | 18 | 12 |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ |
| 11110 | 30 | 1E |
| 11111 | 31 | 1F |
| 100000 | 32 | 20 |
| 100001 | 33 | 21 |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ |
| 1111101 | 125 | 7D |
| 1111110 | 126 | 7E |
| 1111111 | 127 | 7F |
| 10000000 | 128 | 80 |
| 10000001 | 129 | 81 |
| ⋮ | ⋮ | |
| 11111110 | 224 | FE |
| 11111111 | 225 | FF |

**《第１図》 ２進数，10進数，16進数の関係**

２進数，10進数，16進数の関係は，マシン語を扱ううえでとても大事なことなので，よく覚えておいてください。

### ２）マシン語で使う用語について

マシン語といっても，実際に私たちが扱うのは『ＬＤ Ａ，10Ｈ』などの**アセンブリ言語**というものなのです。この言語で入力すると，マイコンがマシン語(機械語)に直して，マシン語プログラムにしてくれます。




《第2図》マシン語の用語説明

こうしてでき上がったものは，16進数で表されていて，**オブジェクト・コード**と呼ばれます。また，そのリストは，**オブジェクト・リスト**と呼ばれます。

ところで，アセンブリ言語は，ふつう**ニーモニック**と**オペランド**でできているのです。**ニーモニック**というのは，「足せ」「引け」という動作を記号で表したもので，**オペランド**というのは，「○と×を足せ」というときの「○や×」にあたるものです。

また，前回まで**箱**と呼んでいたものも，実際にはレジスタという正式な呼び名があるのです。このほか，**番地**は**アドレス**，**番地の中のもの**は**データ**と呼ばれます。

さて，いろいろな言葉がでてきましたが，これらの言葉もマシン語を扱ううえでとても大切なのです。ぜひ覚えてください。

ここにでてきた用語を，まとめて**第2図**に示しておきます。

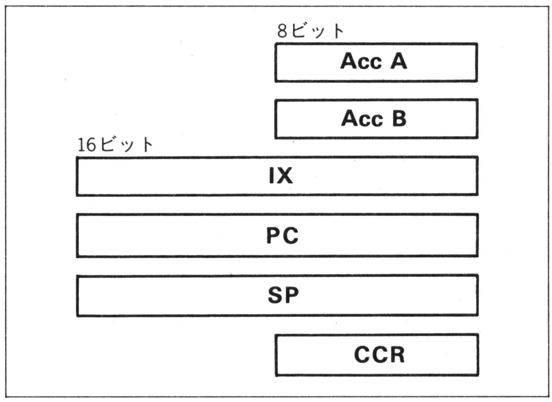
では，それぞれのCPUについて説明していきましょう。

## ●6800編

6800は，六つのレジスタを持っています。8ビットのレジスタが三つ，それと16ビットのレジスタが三つです。

8ビットから説明していくと，「アキュムレータA」，「アキュムレータB」，「コンディション・コード・レジスタ」の三つがあります。

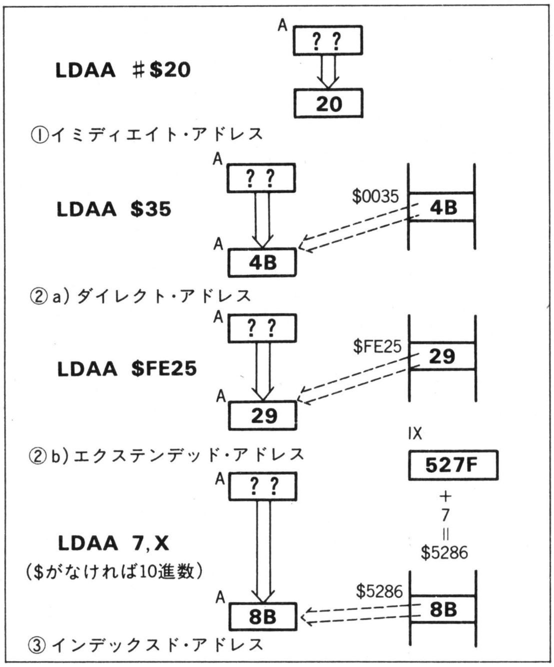
**アキュムレータ**というのは計算の中心になるレジスタのことです。6800にはこのアキュムレータが二つあり，それぞれA，Bと名がつけられているのです。どちらも，たし算，ひき算などを同じように処理することができます。また，AとBの間での計算もできます。8ビットだから扱える数の範囲は0～255まで。負の数を表す方法もありますが，それは次回に説明します。



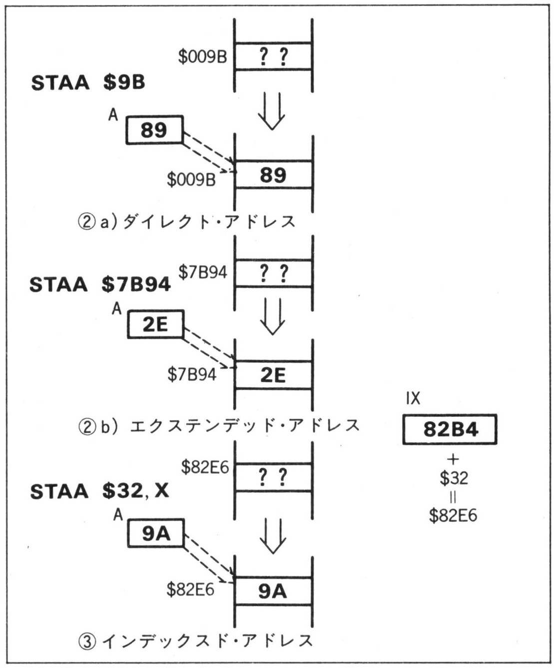

《第3図》6800のレジスタ

**コンディション・コード・レジスタ**というのは，前の命令を実行した結果，値が0になったかとか，たし算をして255をこえてしまったかなどという状態を表すレジスタで，各ビットがそれぞれの意味をもっています。

つぎに16ビットのレジスタには，「インデックス・レジスタ」，「プログラム・カウンタ」，「スタック・ポインタ」という三つがあります。**インデックス・レジスタ**は，アドレスを指定するときに使用するレジスタです。計算は1を加えたり，1を引いたりぐらいのことしかできません。**プログラム・カウンタ**は，これがないとCPUが動かなくなるというほど大事なもので，CPUが実行中の命令のアドレスが入っています。**スタック・ポインタ**は，サブ・ルーチンを呼んだときに，もどってくるアドレスなどを入れておくレジスタです。




《第4図》アドレス方式(ロード)




《第5図》アドレス方式(ストア)

これについては，またあとでよく説明します。

具体的には，「AccA」，「AccB」，「IX」，「PC」，「SP」，「CCR」が，それぞれ「アキュムレータA」，「アキュムレータB」，「インデックス・レジスタ」，「プログラム・カウンタ」，「スタック・ポインタ」，「コンディション・コード・レジスタ」を表しています。

わかったかな？　まあ，いろいろやっていくうちにわかってくると思うので，あまり深く考えないように！では，命令について少しやっていきましょう。

はじめは**ロード**です。**ロード**とはいっても，BASICのロードではなく，レジスタにデータを入れることをいいます。ニーモニックで表すと「LDAA」，「LDAB」，「LDX」，「LDS」となり，それぞれ「ロード・アキュムレータA」，「ロード・アキュムレータB」，「ロード・インデックス・レジスタ」，「ロード・スタック・ポインタ」と読んで，それぞれのレジスタにデータを入れなさいということです。

ところが，そのデータの入れかたにも，いろいろあるのです。「LDAA」を使って，その説明をしましょう。

## 1）イミディエイト・アドレス

オペランドの内容そのものが，命令の対象となるアドレス方式(アドレスの指定の方式)です。オペランドの先頭に「#」をつけます。たとえば「LDAA　#$20」とすると，「アキュムレータAに16進数で20を入れなさい」ということになります(6800のアセンブリ言語では，16進数を表すときに数値の前に「$」をつけます)。

## 2）ダイレクト・アドレス／エクステンデッド・アドレス

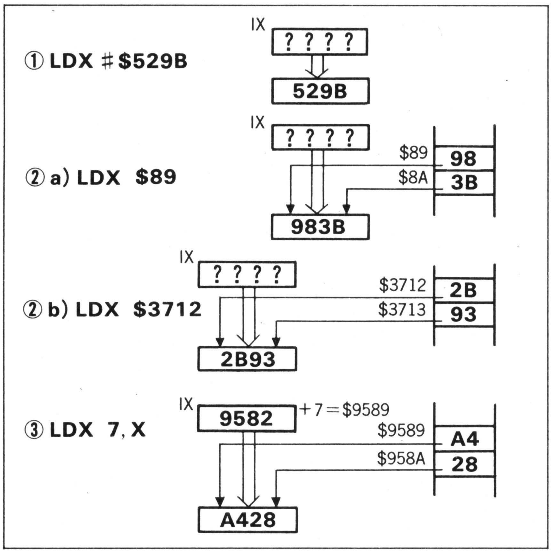
オペランドに示すアドレス・メモリの内容を，命令の処理の対象とするアドレス方式です。そのうち，アドレス$0000～$00FFを対象とするのが**ダイレクト・アドレス**，$0000～$FFFFを対象にするのが**エクステンデッド・アドレス**です。

アセンブリ言語で書く場合の両方式の違いは，アドレスを2ケタで書くか4ケタで書くかです。ダイレクト・アドレスの場合は，アドレスの上位2ケタが00なので，省略して2ケタだけ書いていると考えてもよいのです。

アセンブリ言語で書いてみると，「LDAA　$35」，「LDAA　$FE25」が，それぞれ「アドレス$0035の内容をアキュムレータAに入れなさい」，「アドレス$FE25の内容をアキュムレータAに入れなさい」ということになります。

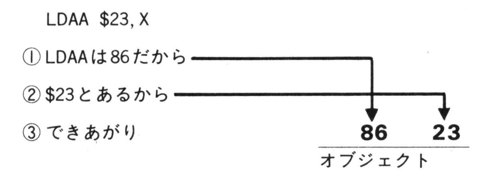
## 3）インデックスド・アドレス

インデックス・レジスタの内容と，オペランドにある値を加えたアドレスの内容を，処理の対象とするアドレス方式です。アセンブリ言語で書くと「LDAA　7，X」というように書き，そのときのインデックス・レジスタの値を$527Fとすると，「インデックス・レ




《第 6 図》LDXの説明

| | イミディエイト | ダイレクト | インデックスド | エクステンデッド |
|---|---|---|---|---|
| LDAA | 86 | 96 | A6 | B6 |
| LDAB | C6 | D6 | E6 | F6 |
| LDX | CE | DE | EE | FE |
| LDS | 8E | 9E | AE | BE |
| STAA | | 97 | A7 | B7 |
| STAB | | D7 | E7 | F7 |
| STX | | DF | EF | FF |
| STS | | 9F | AF | BF |




《第 7 図》アセンブル例①

ジスタ（＄527F）に7を加えた値のアドレス（＄527F＋7＝＄5286）の内容を，アキュムレータAに入れなさい」という意味です。

## 4）インプライド・アドレス
### （ロード命令では使いません）

これは，オペランドのない命令のアドレス方式です。

## 5）リラティブ・アドレス
### （ロード命令では使いません）

これについては，あとで説明します。

以上の1)～3)までを，**第4図**にまとめておきました。

さあ，こんどは**ストア命令**の説明です。これはレジスタの内容を，メモリに書き込む命令です。ニーモニックで表すと「ＳＴＡＡ」，「ＳＴＡＢ」，「ＳＴＸ」，「ＳＴＳ」となり，それぞれ「ストア・アキュムレータＡ」，「ストア・アキュムレータＢ」，「ストア・インデックス・レジスタ」，「ロード・スタック・ポインタ」と読んで レジスタの内容を指定したメモリに書き込む命令です。

もちろん，このアドレスの指定の方法もいろいろあって，ロード命令と同じように4)，5)のアドレス方式は使いません。さらに，ストア命令はメモリに書き込む命令なので，1)のイミディエイト・アドレスも使いません。

それでは，各アドレス方式でのストア命令を，説明しておきましょう。**ダイレクト・アドレス**「ＳＴＡＡ　＄９Ｂ」は「アキュムレータＡの内容を，オペランドに示されるアドレス＄009Ｂに入れなさい」ということです。**エクステンデッド・アドレス**「ＳＴＡＡ　＄７Ｂ94」は，「アキュムレータＡの内容を，＄７Ｂ94に入れなさい」ということです。**インデックスド・アドレス**「ＳＴＡＡ　＄32，Ｘ」は，「アキュムレータＡの内容を，インデックス・レジスタの値に＄32を加えたアドレスに入れなさい」ということです。

さて，ロード命令，ストア命令をアキュムレータＡについて説明してみましたが，アキュムレータＢについても，もちろんまったく同じです。

インデックス・レジスタ，スタック・ポインタについても同じですが，こちらは16ビットのレジスタなので，多少わかりにくいかもしれません。そこで**第6図**にインデックス・レジスタのロード命令を示しておきます。

さあ，命令についてはこれくらいにして，それではこれらをオブジェクト・コードに直すにはどうするのでしょうか。**第7図**を見てください。

まず「ＬＤＡＡ」とあるので，表からコードを見つけて，それをはじめに書きます(①のか所)。つぎに，オペランドにあるデータを書きます(②のか所)。ただし，このとき「，Ｘ」というのは，気にしなくてよいのです。これは「インデックスド・アドレス方式だぞ」ということを示しただけなのです。アセンブル（アセンブリ言語をオブジェクト・コードに直す）例を**第8図**に示しておきます。スクロールで使ったプログラムのロード，ストア命令なども，自分でアセンブルしてみるとおもしろいでしょう。

## ●6809編 （6800編も読んでください）

6809は，８ビットのレジスタを四つ，16ビットのレジスタを五つもっています(**第9図**)。

```
LDAA   $29       96  29
LDAB   #$32      C6  32
STAB   $9583     F7  9583
LDX    #$2891    CE  2891
STAA   0,X       A7  00
```

《第８図》アセンブル例②

８ビットのレジスタには，「アキュムレータＡ」，「アキュムレータＢ」，「ダイレクト・ページ・レジスタ」，「コンディション・コード・レジスタ」があります。それぞれの役割は，**アキュムレータＡ，アキュムレータＢ**は計算の中心部に相当し，またＡ，Ｂをひと組にして(Ａを上位，Ｂを下位)，Ｄという16ビットのレジスタとしても使えます。**コンディション・コード・レジスタ**は，6800と同じです（ただし一部分は異なるので，このレジスタを細かく説明するときにはわけます)。**ダイレクト・ページ・レジスタ**は，6800ではダイレクト・アドレス方式の処理対象となるアドレスの上位２ケタが00となっていましたが，6809ではこの２ケタをダイレクト・ページ・レジスタで決定します。

つぎに16ビット・レジスタの，「インデックス・レジスタＸ，Ｙ」，「スタック・ポインタＳＰ，ＵＰ」，「プログラム・カウンタ」は，6800の「インデックス・レジスタ」，「スタック・ポインタ」，「プログラム・カウンタ」とほぼ同じです。

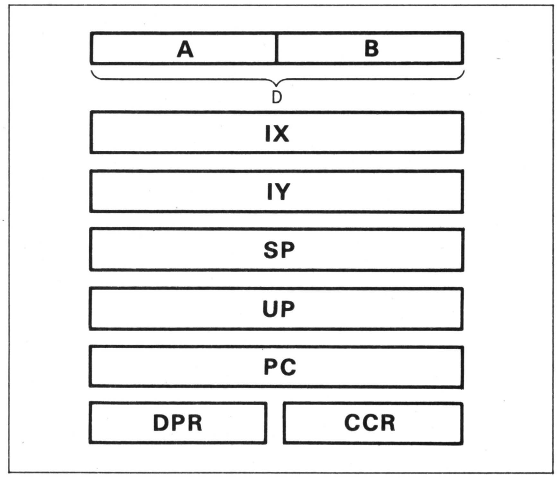
6809のロード命令は，「ＬＤＡ」,「ＬＤＢ」,「ＬＤＤ」,「ＬＤＳ」，「ＬＤＵ」，「ＬＤＸ」，「ＬＤＹ」の七つがあり，ストア命令は，「ＳＴＡ」，「ＳＴＢ」，「ＳＴＤ」，「ＳＴＳ」，「ＳＴＵ」，「ＳＴＸ」，「ＳＴＹ」の七つがあります。内容は，6800の「ＬＤＡＡ」が「ＬＤＡ」，「ＬＤＡＢ」が「ＬＤＢ」になっただけで，あとはインデックスド・アドレスを除いてほぼ同じです。

インデックスド・アドレス方式は，インデックス・レジスタに加える数によっていろいろなモードがあり，またもう一つイン・ダイレクト・アドレス方式がありますが，今回はインデックスド・アドレスの８ビットの数を加えるものと加えないものだけを扱います。

6800と変わる点は「ＬＤＸ　０，Ｘ」が「ＬＤＸ　，Ｘ」になる点です。**第10，11図**はオブジェクト・コードとアセンブル例です。6800と比べてみてください。

## ●Z-80編

Ｚ－80には８ビット・レジスタが10個，16ビット・レジスタが四つあります。**Ａレジスタ**は，おもに計算の中心になるレジスタです。**Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅ，Ｈ，Ｌの各レジスタ**は，それぞれ組になって(つまりＢＣ，ＤＥ，ＨＬ，となって)，16ビットのレジスタとしても働きます。




《第９図》6809のレジスタ

**インデックス・レジスタのIX，IY**は，アドレスを指定するときに使うレジスタです。そして，**スタック・ポインタＳＰ**は，サブ・ルーチンを使うときに働きます。また，**ＰＣはプログラムカウンタ**で，現在実行中の命令のあるアドレスが入っているレジスタで，特に気にすることはありません。Ｉ，Ｒについては，まだ使わないので，ここでは説明しないでおきます。

では，基本となるロード命令**ＬＤ**を説明しましょう。**ＬＤ**は形そのものは単純で，**第13図**のように「ＬＤ　①，②」となります。②のものを①に入れるというのが原則です。もし①，②にレジスタが入っていれば，②のレジスタの内容を①のレジスタに入れるということです。ただし，組になっているレジスタ同志（レジスタ・ペア：ＢＣ，ＤＥ，ＨＬ）はできません。そのときは，それぞれ「ＬＤ　ＢＣ，ＤＥ」なら「ＬＤ　Ｂ，Ｄ」，「ＬＤ　Ｃ，Ｅ」のようにしてください。また，レジスタに何か数を入れたいときは，入れたいレジスタを①に，数を②に書きます。

また，これにはもう一つやりかたがあって，レジスタ・ペアが示すアドレスのメモリの内容を，レジスタに入れたり，その逆をする場合のやりかたです。このときは，レジスタ・ペアをかっこでくくってください。スクロールのプログラムには，ＢＡＳＩＣの表現が横に書いてあるのでわかりやすいのではないかと思います。

Ｚ－80では，データをあちらからこちらへ動かすというものは，ほとんどＬＤ命令でやってしまうので，少しわかりづらくなっています。またこれについては，次回でもくわしくやるつもりです。

なお，ＬＤ命令のアセンブルをするときは，**第14～16図**を参考にしてください。

| | イミディエイト | ダイレクト | インデックスド | | エクステンデッド |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | ８ビットの数を加える | ８ビットの数を加えない | |
| LDA | 86 | 96 | A6 08 | A6 04 | B6 |
| LDB | C6 | D6 | E6 08 | E6 04 | F6 |
| LDD | CC | DC | EC 08 | EC 04 | FC |
| LDS | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| | CE | DE | EE 08 | EE 04 | FE |
| LDV | CE | DE | EE 08 | EE 04 | FE |
| LDX | 8E | 9E | AE 08 | AE 04 | BE |
| LDY | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| | 8E | 9E | AE 08 | AE 04 | BE |
| STA | | 97 | A7 08 | A7 04 | B7 |
| STB | | D7 | E7 08 | E7 04 | F7 |
| STD | | DD | ED 08 | ED 04 | FD |
| STS | | 10 | 10 | 10 | 10 |
| | | DF | EF 08 | EF 04 | FF |
| STU | | DF | EF 08 | EF 04 | FF |
| STX | | 9F | AF 08 | AF 04 | BF |
| STY | | 10 | 10 | 10 | 10 |
| | | 9F | AF 08 | AF 04 | BF |

**《第10図》オブジェクト・コード**

## ●6502編

6502は，三つの8ビット・レジスタA，X，Yからできており，**Aレジスタ**で計算，**X，Yレジスタ**でアドレスの計算を行ないます。

ここで注意しなくてはならないのは，X，Yレジスタは8ビット(使える数が0～255まで)という点です。これだと0～65535もあるメモリを，すべて表わすことができません。このことを頭に入れておいて，先へ進むことにしましょう。

さてA，X，Yレジスタ以外にも，Pレジスタ，Sレジスタという大切なレジスタがあります。

**Pレジスタは，**現在の6502の状態が入っています。このPレジスタを見ることにより

1．前の計算の結果が０か０ではないか…………Z
2．前の計算の結果が正か負か
　（７ビットが0か１か）……………………………P
3．前の計算で256以上になったか，あるいは
　０未満になったか…………………………………C
4．負の数の計算をしたときに，正か負か………V
5．10進計算を行なうかどうか……………………D
6．割込みを許可するかどうか…………………… I
7．内部割込みか外部割込みか……………………B

の七つの状態がわかります。

このレジスタを基に，いろんな計算の判断をします。たとえば，＄1000にある内容とAレジスタの値を比べて，同じであればつぎの処理をする場合などは，Pレジスタの内容のZを調べるとわかります。

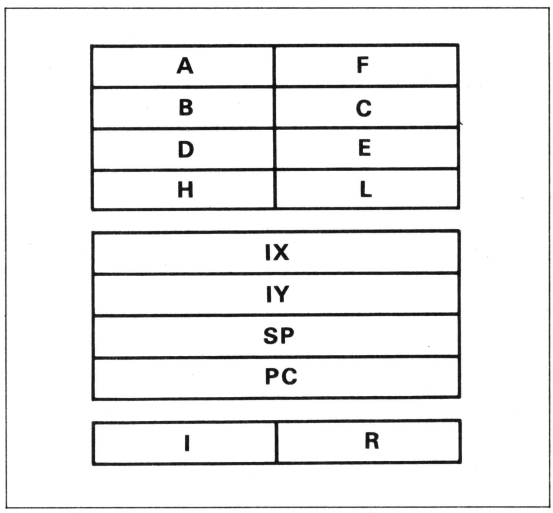
Sレジスタは，6502では，あまり使用しません。ただ，上級のプログラムで必要になることだけは覚えておいてください。

さあ，フルスピードで6502の全体を説明しましたが，ＣＰＵのやることは，ある番地の内容からデータを取り，内部で処理して外に出力します。そこでどのように処理するかが，プログラムの役割となります。また処理するときには，データの値によって，処理の方法を変化させることもあります。キーボードの値によって，ゲームをするか，デモをするかなどがそうです。

ここでもう一度復習すると，ある番地の内容からデータを取るときに，取った内容を入れるのがAレジスタです。Aレジスタにデータを入れると，さっそく6502

| | | | |
|---|---|---|---|
| LDD | #$9281 | CC | 9281 |
| LDA | ,X | A6 | 04 |
| STB | $49,X | E7 | 08 49 |
| LDX | $2138 | BE | 2138 |

**《第11図》6809のアセンブル例**




**《第12図》Z-80のレジスタ**

LD ①，②
　②を①に入れる
　①，②になるもの

レジスタ…レジスタそのものが対称
A，B，C，D，E，H，L
BC，DE，HL
IX，IY，SP

定数…定数そのものが対称。
　または定数がアドレスとなる

（BC），（DE），（HL）
　か，この中のレジスタペアの示すアドレスの内容が対称
（定数）
　定数のアドレスの内容が対称
（IX＋d），（IY＋d）
　IX＋d，IY＋dが示すアドレスの内容が対称

《第13図》LD命令①

| ① \ ② | A | B | C | D | E | H | L | (HL) | (BC) | (DE) | (IX+d) (IY+d) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | 7F | 78 | 79 | 7A | 7B | 7C | 7D | 7E | 0A | 1A | 7E |
| B | 47 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | | | 46 |
| C | 4F | 48 | 49 | 4A | 4B | 4C | 4D | 4E | | | 4E |
| D | 57 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | | | 56 |
| E | 5F | 58 | 59 | 5A | 5B | 5C | 5D | 5E | | | 5E |
| H | 67 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | | | 66 |
| L | 6F | 68 | 69 | 6A | 6B | 6C | 6D | 6E | | | 6E |
| (HL) | 77 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | | | | |
| (BC) | 02 | | | | | | | | | | |
| (DE) | 12 | | | | | | | | | | |
| (IX+d) | 77 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | | | | |
| (IY+d) | | | | | | | | | | | |

DD□d
FD□d

DD □ d
FD □ d

《第14図》LD命令②

| | |
|---|---|
| A | 3E |
| B | 06 |
| C | 0E |
| D | 16 |
| E | 1E |
| H | 26 |
| L | 2E |
| BC | 01 |
| DE | 11 |
| HL | 21 |
| IX | D0　21 |
| IY | FD　21 |

LD □，nn
LD □，n

《第15図》LD□，nn/LD□，nの説明

は，正か負か，0か0でないかを調べ，Pレジスタに知らせます。Aレジスタへ内容が入って計算を行なうと，今度はその計算によって，Pレジスタの中のN，P，V，Cが変化します。

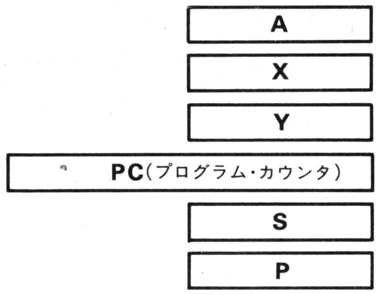
ここで，もし判断をしたければ，N，P，V，Cの状態を見ればよいのです。

そしてさらに，その結果を他の場所へ入れればよいのです。

さて，ある計算の結果によって，ある番地を指定したい場合は，X，Yのレジスタを使用します。この場合，Xはたし算しかできませんが，これを使用することで，メモリの節約にはなります。たとえば，1000～1050までの内容を2000～2050へ移動する場合，1000～1050までの50バイトを一つ一つ指定して，プログラムを書くのはめんどうです。ここで，メモリを扱うときに1000とXをたした結果のアドレスを取るようにすれば，Xを0～50まで変化させるだけでよくなります。

| | | |
|---|---|---|
| LD | A, B | 78 |
| LD | A, 82H | 3E　82 |
| LD | HL, 2918H | 21　1829 |
| LD | (HL), A | 77 |
| LD | (IX+9), A | DD　77　09 |

《第16図》アセンブル例




《第17図》6502のレジスタ

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| N | V | — | B | D | I | Z | C |

《第18図》Pレジスタ

さて，Xレジスタは8ビットなので，1000とのたし算では，10FFまでしか指定できません。2020を取るときには，2000とのたし算をする必要があります。

いままでのことをアセンブラ命令で表わすと，CPUに入るのがLDA（ロードA），出て行くのはSTA（ストアA）となります。Xレジスタを使う場合は，LDA　1000，XやSTA　1000，Xとなります（1000とのたし算で指定する場合）。計算だと，SBC，ADC，などがあります。

✣

✣

✣

好評連載

# 津久井ひろしの Computer Sound コーナー




津久井　ひろし

みなさんこんにちは。3月号からのごぶさたです。それもこれも，み～んな編集長が悪いのです。みんなで抗議をしよう。セーノ……。

「○○○○○○○○」(内容は読者のみなさんにおまかせします)。

さて，今月は，6重和音が可能なパソピア7の演奏をお楽しみください。西村君の力作，パソピアから出てくるイエスタデイのメロディーなんか“モーカンゲキ!”となることでしょう。さあ，じっくりすばらしいサウンドを楽しんでください。

一般のパソコンで音声多重和音というと最大3重和音というものが一般化していますが，東芝のパソピア7ではなんと倍の6重和音による音楽演奏が可能になっています。この6重和音は他のパソコンには類をみないもので，パソピア7から出てくる音はたいへんすばらしいものです。6重和音となれば，メロディ＋ベ

## プログラマーから一言

山口県岩国市…………西村則久

6重和音にひかれてパソピア7を買って4か月になります。すばらしいサウンド機能がありながら記事が少ないようなので投稿しました。

### …………YESTERDAYの場合…………

**■プログラムについて**

パソピア7は各旋律の音のパターンが変えられる反面，音のずれが生じます。それをなおすために“Z”というミュージックマクロ言語があるのですが，これはおくれた旋律が早い旋律に追いつくまで，早い旋律がストップするためで，音がとぎれて聞き苦しくなることがあります。このプログラム(**リスト1**)では，各旋律のテンポを細かく調整して音のズレをなくしています。

### …………クーラントの場合…………

**■プログラムについて**

パソピア7は音符の長さの指定は“L4”で四分音符，“L8”で八分音符にできますが(**リスト2**)，付点四分音符はできません。そこで，このプログラムでは付点四分音符を“L4”にし，他の音符は付点四分音符に対する長さで四分音符は“L6”，八分音符は“L12”としています。これでうまくいきます。

### …………花の街…………

このプログラムには主旋律を1オクターブずらして二つ，伴奏に二つ，他にもう一つを合わせて五つの音を同時に出しています(**リスト3**)。ラジカセにつないで，よいスピーカから音を出すといっそうきれいに聴けます。

ース＋リズム（ドラム）＋コード３和音と，音楽演奏にとっては十分すぎるくらいですね。

今月はこの６重和音をパソピア７で演奏させる方法を勉強してみましょう。

パソピア７では，ＰＣ—6001やＦＭ—７のような３重和音機能をもったＰＳＧが２個あると考えてよいでしょう。ＢＡＳＩＣ からの音楽演奏法も一般化したＰＬＡＹ文を使い，とても簡単に６重和音による演奏が可能となっています。ではさっそく説明に入りましょう。

## ＳＴＥＰ１…まずは単音

まずは，単音でのドレミ……シドの演奏をしてみましょう。ＰＬＡＹ文を使って

```
PLAY"O4CDEFGABO5C"
```

これは，もうみなさんカンタンですね。Oはオクターブの指定で，パソピア７の場合このOを省略するとO3が指定されます。また，一度指定すると以降はそのオクターブが維持（いじ）されます。

## ＳＴＥＰ２…３重和音

では，ドミソの和音を３和音で演奏してみましょう。

```
PLAY"O4CEG","O4EGO5C",
    "O4GO5CE"
```

で，バッチリ３和音によるきれいな音がでてきます。

## ＳＴＥＰ３…４重和音

ではいよいよ４和音にチャレンジです。やはり，ドミソのメロディーでやってみましょう。

```
PLAY"O4CEG","O4EGO5C",
    "O4GO5CE","O5CEG"
```

## ＳＴＥＰ４…いよいよ６重和音

これでりっぱに４和音が出てきます。どうですか？とってもカンタンですね。

６和音を出すときには，このあとにカンマ（，）で区切って“音楽データ”をつけるだけでＯＫです。このようにして６和音による音楽演奏が可能なのです。

```
PLAY
  "パート①","パート②",
  "パート③","パート④",
  "パート⑤","パート⑥"
```

このプログラムによってパソピア７からスバラシイ音が出てくるのです。

パート①　：　メロディー
パート②　：　ベース
パート③　：　リズム　（１打楽器）
パート④　：
パート⑤　：　｝コード演奏
パート⑥　：

このようなパターンでプログラムしてみてはどうでしょうか。各パート，つまり音楽データのところは文字変数を使うことも可能ですので，繰り返し演奏やコード演奏のときに使用するとプログラムが簡略化されます。たとえば，

```
100  A$＝"  音楽データ  "
110  B$＝"  音楽データ  "
 ：
500  PLAY  A$, B$,……
 ：
```

という感じにプログラムすることも可能です。

## ＳＴＥＰ５…移植の注意点

さて，パソピア７では少し注意点があります。この注意点というのは，パソピア７で使用するＰＬＡＹ文中における音楽マクロ言語＝ＭＭＬ（Music Macro Language）が一般のものと多少異なるというところなのです。では，パソピア７で使う専用命令ともいえるものをピックアップしてみましょう。

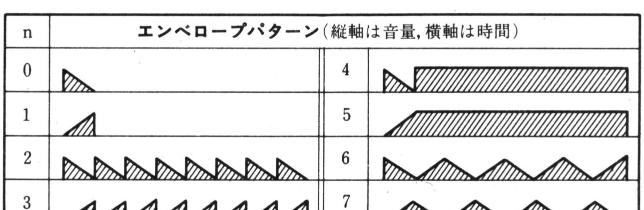
**☞ 休符はＰを使う**

通常の休符はＲest の頭文字Rを使うのですがパソピア７ではPです。休符の長さを指定するにはPのうしろに長さをプログラムすればよく，この点は一般のものと同じです。

**〔例〕32分休符　➡　Ｐ32**

**《第１表》パソピア７のＭＭＬ**

| 音程 | オクターブ | 長さ | 速さ | 休符 | 音量 | エンベロープパターン | エンベロープ周期 | 同期 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Nn | On | Ln | Tn | Pn | Vn | Sn | Mn | Z |
|  | n＝0〜6<br>省略時は<br>$O_3$ | n＝1〜64<br>1/nであらわし，1が最長<br>省略時は<br>$L_4$ | n＝32〜255<br>L4の長さを1分間にn回数える速さ<br>省略時はT120 | n＝1〜64<br>1/nであらわし 1が最長<br>省略時は<br>$P_4$ | n＝0〜15<br>省略時はV15<br>V＝15（音量最大） |  | Sコマンドとペアで使用<br>周期<br>1≦n≦255 | 各｛PLAY／NOISE｝文ごとに同期をとる |



memo 数字を省略するとP4になる

☞エンベロープパターンSや周期Mが多少異なる

Sは0～7, Mは0～255までとなっています。くわしくは**第1表**参照。

☞PLAY文を実行するときの同期をとる

これはZという命令を使います。

以上のことに注意すれば他のPLAY文のプログラムを移植(インプリメント)したりすることも可能です。また,パソピア7ではSOUND文もありますので, PSGの各レジスタを直接コントロールして音の音色を変えてみるのもよいと思います。ぜひ, パソピア7の6重和音のすばらしいサウンドを味わってくださいネ!

See you again

### 《リスト1》イエスタデイforパソピア7のプログラム・リスト

```
100 '  ============================================
110 '  ===             Yesterday                ===
120 '  ===       programmed  by  N.ニシムラ      ===
130 '  ============================================
140 PLAY"T120","T120","T120","T120"
150 PLAY"S6M18","S0M10","S0M10","S0M10"
160 PLAY"V15","V10","V10","V15"
170 PLAY"Z","Z","Z","Z"
180 PLAY"P1P1","P8O3L8CCCCCCCP8CCCCCCC","P8O2L8AAAAAAAP8AAAAAAA","O1L3FP21L8FL4F
P4L3FP21L8FL4FP4"
190 PLAY"V15","V11","V11","V11"
200 FOR I=1 TO 6:ON I GOSUB 260,260,300,260,300,260:NEXT I
210 PLAY"T95","T95","T95","T95"
220 PLAY"S6M30","S6M30","S6M30","S6M30"
230 PLAY"V12","V10","V10","V10"
240 PLAY"O3L4FAGDT80FL8AL1A","O3L2ABT80O4L4DL8CL1C","O3L4FO4CO3L2GT80L4BO4L8CL1C
","O1L8FFFFFFFFT80FFFL1F"
250 END
260 PLAY"O3L8GFL1FL8ABO4C+DEF","P2O4L8CL4FL8DL2EL4AG","P2P8O3L8FAO4CL4EDEC+","O2
L3FP21L8FL3FP21L8DL2EO1A"
270 PLAY"O4L6EP42L16DL1DL8DDCO3B-AG","O4L4AGL8FL4DL8EL4FFL8EDEG","O3L4AP4P8L8DFA
O4L4DO3B-O4CO3A","T122O2L3DP21T120L8DL4DCO1B-P4O2L2C"
280 PLAY"T121O3L8B-AT120L2AL4GFL8AL2GL8DL4FL8AL2AP8","T121O4L4FAL8GT120L4GL8GL4A
P4O5L8DDCO4BL4B-AGF","T121O3L4FP2GT120FO4CO3L2GL4B-O4L8CL2CP8","T121O2L3FP21L8FL
4FEL3DT120P21L8DO1L3GP21L8GL4B-L8FL4FL8FFF"
290 RETURN
300 PLAY"O3L2AAO4L4DEFL8ED","O4L4FEDC+DCO3B-A","O2L8AO3EGO4DO2AO3EGO4C+L4DP4P2",
"T121O1L2AT120AO2L4DCO1B-A"
310 PLAY"O4L3EP21L8DL4CDO3L1AL2AA","O3L4B-AL2GO4CL4FGGDC+E","O3L8GDGB-O4CO3EGO4C
+O3L2FL4FGO2L8AO3EGO4DO2AO3EGO4C+","O1L2GO2CO1L1FL2AA"
320 PLAY"O4L4DEFL8EDL3EP21L8DL4CEFCO3B-A","O4L4FEDFL2GL3EP21L8GL2FC","O4L4DP4P2O
3L8GDGB-O4CO3EGB-O3L2FO3L4B-A","O2L4DCO1B-AL2GO2CO1L1F"
330 RETURN
```

### 《リスト2》クーラントforパソピア7のプログラム・リスト

```
100 '  ====================================
110 '  ====           クーラント          ====
120 '  ====       サッキョク  ファンティーニ    ====
130 '  ====================================
140 PLAY"t120s6m10","t120s6m10","t120s0m6","t121s0m6"
150 FOR I=1 TO 2
160 PLAY "z","z","z","z"
170 PLAY"v14o4l6cl12cdefl4gl12al6g","v15o4l3gl6gel12efga","v12o4l6el12edcdl3cl6e
","v11o2l2cc"
180 PLAY"v13cl12cdefl4gl12al6g","v14l3gl6gel12efga","v11el12edcdl3cl6e","cc"
190 PLAY"v15agfl4el12dl6c","v13l6fgggl12gfl6e","v14cco3bo4l2c","v14l6fedl2c"
200 PLAY"edcdo3l3g","v15l3gl6abgl12ba","l6cdel2g","o3l6co2bal2g"
210 PLAY"v15o4l6gl24gf+gf+gf+ef+l2g","bo5cl6dco4l2b","l6gl3al2g","l6el3dl2g"
220 NEXT I
230 FOR I=1 TO 2
240 PLAY"z","z","z","z"
250 PLAY"v15l6ggal4fl12el6d","v13l6go5l12co4bl6aal12agfe","v13l6el12edco3bo4l3co
3ba","v13l3cl6fl3fga"
260 PLAY"ddc+l2d","l3dl12agl6f+l12f+gaf+","l2a","l2d"
270 PLAY"v12l6o3gggl4gl12al6g","v12l6dl12efl6el3dl6d","v12l3gl12gal4bo4l12co3l6b
","v12o1l6bo2l3cl2g"
280 PLAY"v14o4l4cl12dl6cl4el12fl6e","v14l3gl6ggl12gal6g","v14l4el12fedl3cl12cd",
"v14cc"
290 PLAY"v15gl12fel6del24dedel12dcl2c","v15o5co4ggl12efgal6gl2e","v15l6el12dcl6d
l3co3l6bo4l2c","v15l3co1l6bo2cl3gl2c"
300 NEXT I
```

### 《リスト3》ハナノマチforパソピア7のプログラム・リスト

```
100 '  ==========================================
110 '  =====            ハナ ノ マチ            =====
120 '  =====     programmed  by  N.ニシムラ      =====
130 '  ==========================================
140 PLAY"t125","t125","t125","t125","t125"
150 PLAY"s6m20","s0m15","s0m15","s6m10","s6m20"
160 PLAY"v15","v12","v12","v13","v12"
170 PLAY"z","z","z","z","z"
180 FOR I=1 TO 2
190 PLAY"p8o4l8cfgaaaao5l4co4l8afl2d","o1l8fo2l4al8b-o1fo2l4al8ao1fo2l4al8ao1b-o
2l4b-l8b-","o1l8fo2l4fl8fo1fo2l4fl8fo1fo2l4fl8fo1b-o2l4fl8f","p1p1","p8o3l8cfgaa
aao4l4co3l8afl2d"
200 PLAY"p8o4l8dfedcl4dp8l8defl4gal2f","o1l8b-o2l4b-l8b-o1b-o2l4b-l8b-l4gl8gfedl
4co1l8fo2l4al8a","o1l8b-o2l4fl8fo1b-o2l4fo1l8ago2dgfedl4co1l8fo2l4fl8f","p1p8o2l
8dcdco1bo2co1b-l2a","p8o3l8dfedcl4dp8l8defl4gal2f"
210 PLAY"p8o4l8fefl4gdp8l8gf+gl4ae","o2l8do3l4dl8do1go2l4b-l8b-o1b-o2l4b-l8b-o1a
o2l4al8a","o2l8dl4al8ao1go2l4gl8go1b-o2l4gl8go1ao2l4el8e","p1p8o2l4dl8dl4c+c+","
p8o3l8fefl4gdp8l8gf+gl4ae"
220 PLAY"p8o4l8efgab-o5l4dl1c","o1l8go2gfedco1bo2bl1a","o1l8go2gfedco1bo2bl1f","
p8o2l8c+defgl16g+fg+fo3cfl8dl16dco2ao3cafl8dl16dedc","p8o3l8efgab-o4l4dl1c"
230 PLAY"p8o5l8co4b-ab-agdp8defggl4al2f","p2o1l3b-p24l8b-o2l4fl8gfedl4co1l8fo2l4
fl8g","p2o1l3b-p24l8b-o2l4fl8gfedl4co1l8fo2l4fl8f","o3l8dco2b-al2dp8l8dcdco1bo2c
o1b-l2a","p8o4l8co3b-ab-agdp8defggl4al2f"
240 NEXT I
250 PLAY"v12","v12","v12","v12","v12"
260 PLAY"p4o5l2f","o2l4ao3l2a","o2l4fo3l2f","p4o4l2c","p4o4l2f"
```




## 忘れてもらっちゃ困るんだ

なんとまあ，〝25キャンペーン企画〟とかで，せっかくもり上ったCG(コンピュータ・グラフィックス)ムードがだいなしになってしもうた。読者のみんなには，ほんとに申しわけないと思う。

**ハイド氏**：今月は，「山形図形とかくれ線消去法」について説明しよう。使用する機種は，グラフィック機能で話題の日立のS1だ。

## ROUND 12　S1はスゴイ!!

**ジキル博士**：S1は，なんでも点線や1点さ線が引け，タイル・ペイントができるそうだが，本当かね？

**ハイド氏**：もちろん！　ペイント機能は，なんとPC－8801の100倍近い速さ。さらに，スピードではFM－7や16ビットのPC－9801をしのぐこともできる。

## ROUND 13　処理が多いとおそくなる！

**ハイド氏**：では，**リスト1**をRUN!!　一つ言っておくが，三角関数やIF文を使っているから，S1がいくら速いといっても，数分はかかってしまうぞ。これは，一つ一つの点の位置を計算して，一万個近い点を打つのでしかたがないんだ。

**ジキル博士**：ウワー！　今回は実に立体的だな。

**ハイド氏**：これまでは線で図形を描いてきたが，今月は点で描いている。それで微妙な曲線ができるのさ！

## ROUND 14　山形図形の正体は三角関数

**ジキル博士**：この波形の描きかたは，ひょっとして三角関数を使っているんじゃないのかね？

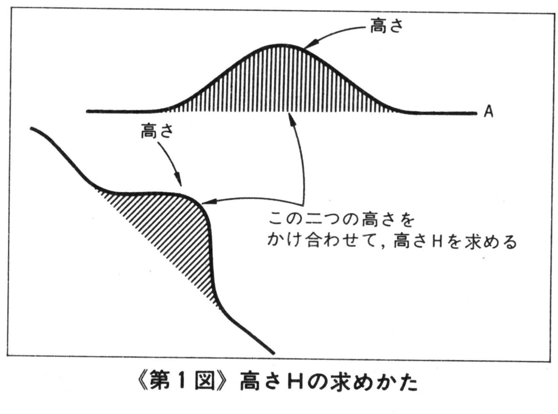
**ハイド氏**：そのとおり。その波が図形全体のしま模様を形成しているんだ。

**ジキル博士**：しかし，横にもしま模様が入っているのはなぜだ？　偶然とも思えんがな。

**ハイド氏**：まあまあ，では**リスト2**をロードして，RUNしてみたまえ。

**ジキル博士**：LOAD……RUN！　ん，この図形は横のしま模様から描いているじゃないか！

**ハイド氏**：これは，FOR～NEXT文でA，B(底面)を発生させ，A，Bの値によって高さHを求めているのさ。去年の12月号と同じ手法だが，今回は点で表現してみたわけだ。高さHは**第1図**の方法で表現




**《第1図》高さHの求めかた**

されている。つまり，ＡもＢも同じ関数を用いているから，縦と横のしまも同じになるんだ。

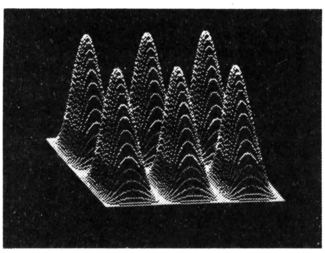
## ROUND 15　かくれ線処理は？

**ジキル博士**：おや，この図形は影の部分がないぞ！

**ハイド氏**：ほー，よく気がついたね。これは，ある方法で影の部分を消しているんだ。**第２図**を見たまえ。Ａ方向から見ると，図の太線しか見えないだろ。だから，他の部分は描く必要がないんだ。これをどうやって描くかは，**第３図**を見てほしい。

**ジキル博士**：しかし，これだけでは描けないだろ？

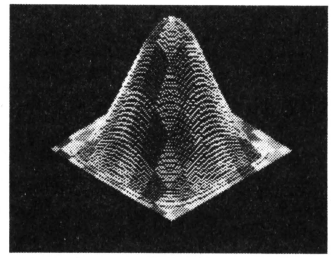
**ハイド氏**：そのとおり！　この図は，立体を目線と平行な角度で切った切り口なんだ。この図は画面の縦１ラインにすぎないのさ。



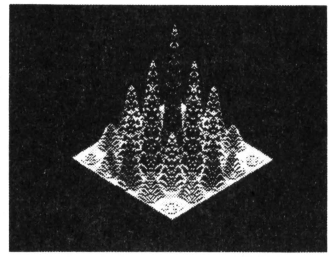
**《写真１》みごとな山型ができ上がりました(リスト１，２)**

実際は，この手法でＸ座標０～639までについて行なって，立体図形にしているんだ。

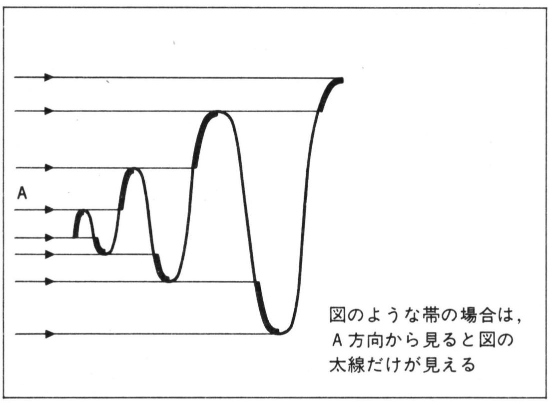
今回は256×192ドット表示を考えて，192ラインについて行なっている。256×192ドットの機種は，40～50行のＰＳＥＴ　Ｘ＊２…の＊２をとり除けば，数値は変えなくてもよい。それに，メモリをＤＩＭで大量に食うから，192ラインが適当だろう。



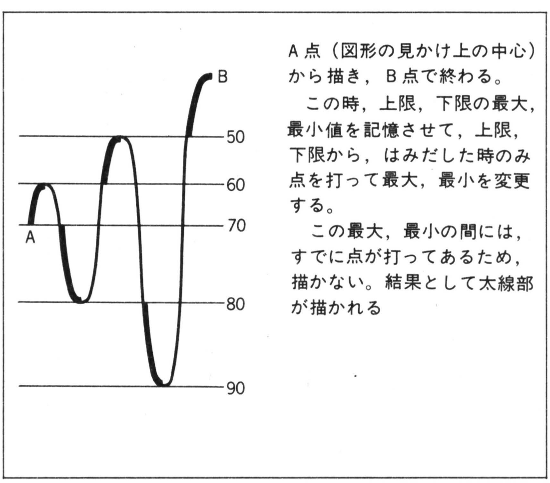
**《写真２》さらに細かく表示されました(リスト３)**



**《写真３》高さを変えても，ほらこんなにキレイな山が一**




**《第２図》かくれ線の説明①**




**《第３図》かくれ線の説明②**

## ROUND 16　図形は色で変化する

**ジキル博士**：**リスト２**の図形が完成したぞ。これはカラー・パレットで色を変えて表示しているんだな！

**ハイド氏**：そのとおり！　でも動かなくても，色だけできれいな図形を描くことも可能だ。では，**リスト３**をＲＵＮしてみよう。

**ジキル博士**：さっきの図形の，一つだけを拡大したものだな。う～ん，この四角による区切りはすばらしい!!

**ハイド氏**：これは，12月号の線で書く手法を，色で塗りつぶした形になっているんだ。もちろん，色の区切りの部分は，底面のポイントとなる所だ。ただし12月号のような，高さを示す線は描いていないが，実際はプログラム中の変数が，その値を示しているんだ。見えないとはいえ，大切だから忘れないように！　しかし，こういう配色を選ぶのに，かなり悩んだんだぞ。結局は，６行でＱ(Ａ，Ｂ)という変数に色を代入して，ＰＳＥＴで読んで使うことにしたんだ。

**ジキル博士**：では，応用で少し複雑な図形を描けないものかな？

## ROUND 17　色分けは色々ある？

**ハイド氏**：**リスト２**では不満なのかな？　あれも，けっこう楽しい動きをするのだが。

**ジキル博士**：たしかに，色のふちが丸くなっていて良いが，**リスト１**に色をつけただけじゃないのか？

**ハイド氏**：**リスト2**は，高さHを用いて，さらに色を分類したものなんだ。ではしかたがない！　来月号にとっておいた**リスト4**を，公開するか。RUN！

**ジキル博士**：……じれったいな。ん？　おおっ！　なるほど!!　これは面白いぞ。まるで山に木が生えているみたいだ。

**ハイド氏**：これは，リスト3の6行と同じ方法を使い，山の高さを変えたんだ。こういう使いかたもあるのさ。これは，ゲームの背景にと作ったもので，S1ならこの上にIG（PCG）のキャラクタを重ねて，高速で迫力のあるゲームができるのさ！

**ジキル博士**：おお，描き終わったか！　この作品は，カラー・パレットが実によく効いているな。そういえば，この色わくの円みたいな塗り分けは，どうやっているんだね？

**ハイド氏**：中心からの距離で，色を決めているのさ。そのために描く時間が少し長くなったが，むしろいい効果を生んだようだ。

## 終わりに

**ハイド氏**：今回の説明は，とても大切だから，しっかりと身につけてくれたまえ。では，また次回を一。

**《リスト1》山型図形のプログラム・リスト**

```
1 TIME$="00:00:00"
5 DEFINT A-B,D-L,N-R,U-Z:DIM S(180),C(180),U(255),V(255):KEY1,"PALETTE"+CHR$(13)
10 T=3.14159265#/180:FOR A=1 TO 180:C(A)=COS(A*T*6):NEXT
20 FOR A=0 TO 255:U(A)=0:V(A)=192:NEXT
30 CLS:FOR A=1 TO 180:M=(1-C(A))*25:FOR B=1 TO 60:H=(1-C(B*2))*M:X=A+B+5:Y=B-H+1
00
40 IF U(X)<Y THEN PSET(X*2,Y),7:U(X)=Y
50 IF V(X)>Y THEN PSET(X*2,Y),7:V(X)=Y
60 NEXT:NEXT
70 PRINTTIME$
```

**《リスト2》山型図形(変形)のプログラム・リスト**

```
5 DEFINT A-B,D-L,N-R,U-Z:DIM S(180),C(180),U(255),V(255):KEY1,"PALETTE"+CHR$(13)
10 T=3.14159265#/180:FOR A=1 TO 180:C(A)=COS(A*T*6):NEXT
20 FOR A=0 TO 255:U(A)=0:V(A)=192:NEXT
30 CLS:FOR B=60 TO 1 STEP -1:M=(1-C(B*2))*25:FOR A=1 TO 180 :H=(1-C(A))*M:X=A+B+
5:Y=B-H+100:P=H/17+1
40 IF U(X)<Y THEN PSET(X*2,Y),P:U(X)=Y
50 IF V(X)>Y THEN PSET(X*2,Y),P:V(X)=Y
60 NEXT:NEXT
70 FOR A=1 TO 7:FOR B=1 TO 7:PALETTE B,(A+B) MOD 7+1:NEXT:FOR C=1 TO 100:NEXT:NE
XT
80 GOTO 70
```

**《リスト3》基本の山型図形のプログラム・リスト**

```
5 DEFINT A-B,D-L,N-R,U-Z:DIM S(180),C(180),U(255),V(255),Q(10,10):KEY1,"PALETTE"
+CHR$(13)
6 FOR A=0 TO 10:FOR B=0 TO 10:Q(A,B)=(A+B) MOD 7+1:NEXT:NEXT
10 T=3.14159265#/180:FOR A=1 TO 180:C(A)=COS(A*T*2):NEXT
20 FOR A=0 TO 255:U(A)=0:V(A)=192:NEXT
30 CLS:FOR A=1 TO 90:M=(1-C(A*2))*20:FOR B=1 TO 90:H=(1-C(B*2))*M:X=A+B+5:Y=B/2-
A/2-H+100:P=Q(A/10,B/10)
40 IF U(X)<Y THEN PSET(X*2,Y),P:U(X)=Y
50 IF V(X)>Y THEN PSET(X*2,Y),P:V(X)=Y
60 NEXT:NEXT
```

**《リスト4》山形図型の応用のプログラム・リスト**

```
5 DEFINT A-B,D-L,N-R,U-Z:DIM S(180),C(180),U(255),V(255),Q(10,10):KEY1,"PALETTE"
+CHR$(13)
6 FOR A=0 TO  5:FOR B=0 TO  5:Q(A,B)=(5-ABS(A-3)-ABS(B-3))^2:NEXT:NEXT
10 T=3.14159265#/180:FOR A=1 TO 180:C(A)=COS(A*T*10):NEXT
20 FOR A=0 TO 255:U(A)=0:V(A)=192:NEXT
30 CLS:FOR A=1 TO 90:M=1-C(A*2):FOR B=1 TO 90:H=(1-C(B*2))*M*Q((A+9)/18,(B+9)/18
):X=A+B+5:Y=B/2-A/2-H+140:P=(SQR((A-45)*(A-45)+(B-45)*(B-45))/5) MOD 7+1
40 IF U(X)<Y THEN PSET(X*2,Y),P:U(X)=Y
50 IF V(X)>Y THEN PSET(X*2,Y),P:V(X)=Y
60 NEXT:NEXT
70 FOR A=1 TO 7:FOR B=1 TO 7:PALETTE B,(A+B) MOD 7+1:NEXT:FOR C=1 TO 100:NEXT:NE
XT
80 GOTO 70
```

キングコング第2弾!!

## MSXパソコンCF-3000がやってくる?! 松下

あのキングコングの愛称で人気を呼んだ，松下のMSXパソコンCF－2000に，ついに弟が誕生します。

その名もCF－3000。外見も機能もCF－2000＋$\alpha$と魅力的な，このキングコングIIの実態は――。

CF－3000（79,800円）の特徴は，大きくわけて五つ。①本体とテン・キー付きキー・ボードが分離のセパレート・タイプ ②16色RGB出力，RF出力，ビデオ出力が内蔵 ③RAM64Kバイト実装 ④ROMカートリッジのそう入が簡単な，ソフト・インサート・コネクタ採用 ⑤スーパー・インポーズ端子，プリンタ・インタフェース内蔵。さらに周辺機器は，CF－2000用のカラー・プロッタ・プリンタ，ジョイスティックがそのまま使用できるのです。

**CF-3000の仕様**

| | |
|---|---|
| CPU | Z－80 |
| ROM | 32KBインタプリタ |
| RAM | 64KB |
| VRAM | 16KB |
| 表示文字 | 32字×24行(29字×23行) |
| スロット | 2（本体前面） |
| 汎用ポート | 2（本体前面） |
| プリンタ・インタフェース | セントロニクス準拠 |
| カセット・ボーレート | 1200/2400BPS |
| グラフィック | 256×192ドット |
| スプライト | 32面 |
| カラー | 16色 |
| キー・ボード | 40×426×159ミリ，1.9kg |
| 本体部 | 96×428×285ミリ，4.9kg |

いずれも，CF－2000よりはるかに強力な機能を搭載したキングコングのイメージですね。

外見は，セパレート・タイプで操作性を重視し，テン・キー部が独立しています。ROMカートリッジのスロットは2個，CF－2000と違って横方向からそう入するようになっています。実はここにキングコング独自の〝ソフト・インサート・コネクタ〟が採用されているのです。

ROMカートリッジをガチャガチャと，むりやり押し込んでプログラムが飛んだ！－なんてことのないように，あくまでもソフトにそう入できて，取り出しもイジェクト・ボタンをカシャと押すだけ。キングコングのイメージと異なり，ここにはソフトな工夫がなされているのです。



コンピュータと会話できる！

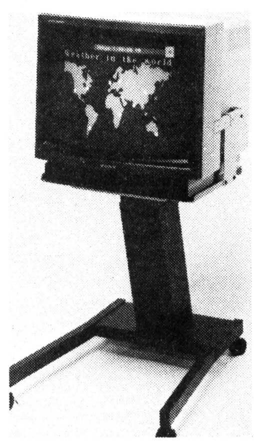
## タッチ・スクリーン内蔵のビデオ・モニタPVM-2091 ソニー

情報は映像からやってくる！ コンピュータそしてビデオデッキと，視覚による情報伝達ははやるいっぽうですね。街頭のビデオ・モニタを見ながら，道案内やインフォーメーションに目を傾ける(?)なんて光景もよく見かけます。

ところで，こんどソニーから発売になったビデオ・モニタPVM－2091（347,000円）は，コンピュータと接続してモニタ画面をタッチすると，画面の切換えや，コンピュータに記憶されているメニューを引き出せるという，話題の新製品なのです。

この機能は，タッチ・スクリーンという透明電極を使った接点方式で，指をふれるとコンピュータに信号が送られるのです。

PVM－2091には，スーパー・インポーズ機能もありますから，ビデオ情報とコンピュータ情報の同一画面処理も可能です。入力端子は，アナログ・デジタルのRGB入力（25ピン，BNC）とビデオ・オーディオ端子がついています。



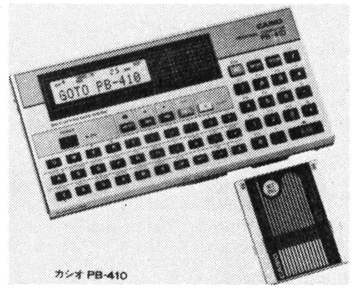
PVM-2091と専用スタンドSU-530(別売)

# Basic Magazine Hot Information

## データ・バンク機能付き パーソナル・コンピュータPB-410はハンディ・タイプ！ カシオ

ＰＢ－410（15,800円）は，カシオのポケコンＰＢ－100とのＢＡＳＩＣ互換性を持ち，さらに気軽さを求めて165×82×14.3mmのスリムなサイズで新登場となります。

ノンプログラミングで，電話帳や住所録などとしてさまざまなデータが記憶でき，簡単に呼び出せる〝データ・バンク機能〟を搭載しました。用途も名刺管理・ゴルフ集計・得意先リストなどと幅広く，しかもシーケンシャル・サーチ，イニシャル・サーチで呼び出しができるのです。もう一つの特徴は，ＲＡＭカード・システムの採用です。ＲＡＭ容量２Ｋバイトと４Ｋバイトの２種類があり，プログラムのロード・セーブの手間がかからず，ワンタッチで他のプログラムを作動できます。




カシオ PB-410

## SG-1000/SC-3000用周辺機器 ハンド・コントローラ SH-400/スーパー・コントロール・ステーション SF-7000 セガ・エンタープライゼス

ビデオ・ゲーム機用**ハンド・コントローラＳＨ－400**（4,000円，７月発売）は，カーレース・タイプのビデオ・ゲームを実車なみの感覚で楽しむためのもの。ＳＧ－1000のジョイ・スティック・コネクタに差し込むだけで，プレーが可能です，なお，このほかＳＣ－3000，ＰＣ－6001（ＮＥＣ），Ｘ１（シャープ）の各機種にも対応できます。



また，新作ビデオ・ゲーム「サファリレース」（4,300円）も発売されます。

**スーパー・コントロール・ステーションＳＦ－7000**（79,800円，８月発売）は，ＳＣ－3000シリーズ専用のコンパクト・フロッピディスク・ユニット。250Ｋバイトのコンパクト・フロッピディスク・ドライブ１基を内蔵し，ＲＡＭ64Ｋバイト，各種大型プリンタに接続可能な８ビット・パラレル・プリンタボード，ＲＳ－232Ｃシリアル・インタフェース・ポートを備えています。



## RS-232C対応 データ・レコーダ DR-1発売 アイワ

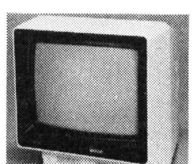
アイワからＣＭＴ/ＲＳ－232Ｃ対応のデータ・レコーダＤＲ－１（28,500円）が，７月10日に発売になります。ＲＳ－232Ｃ対応のデータレコーダは，このＤＲ－１が初めてで，9600ボーの高速処理が可能です。

付属のＰＣ－8801用〝ＴＯＳ〟で，プログラムの自動検索，高速ファイルサーチなどもでき，通常のデータレコーダの８～16倍のハイスピードでデータ処理が可能です。

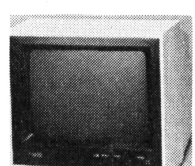


## 充実のライン・アップ CRTディスプレイ FTC-1208/1455H 東映通商

東映通商（東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル）の〝ＦＴＣシリーズ〟は，14形５機種，12形３機種のライン・アップ。鮮明画像の条件のドット・ピッチ0.31mmを可能にした**ＦＴＣ－1455Ｈ**は，14形カラーで138,800円。さらにドット・ピッチ0.28mmを実現した**ＦＴＣ－1208**は，12形カラーで 129,800円。ドット数も20％アップし，解像度もバツグンです。



▲ＦＴＣ－1455Ｈ



▲ＦＴＣ－1208

# 広告さくいん



# ★パソコンメーカー カタログ請求先と現行機種一覧★

**シャープ**

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8　シャープ㈱国内産業営業本部「マイコンBASIC」係
MZ－711……………………79,800円
MZ－721……………………89,800円
MZ－731……………………128,000円
MZ－1500……………………89,800円
MZ－2200……………………128,000円
MZ－5501……………………218,000円
MZ－5511……………………288,000円
MZ－5521……………………388,000円
MZ－3531……………………320,000円
MZ－3541……………………410,000円
〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22　シャープ㈱電子機器システム機器営業部「マイコンBASIC」係
X1C……………………119,800円
X1Cs……………………119,800円
X1Ck……………………139,800円
X1D……………………198,000円
C1(マイコンピュータテレビ)……93,000円
※要ファミリーベーシック

**シャープビジネス**

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8　シャープビジネス㈱販売推進部「マイコンBASIC」係
PC－1245……………………17,800円
PC－1250……………………22,800円
PC－1251……………………29,800円
PC－1255……………………35,800円
PC－1401……………………29,800円
PC－1260……………………29,800円
PC－1261……………………39,800円
PC－1500……………………59,800円
PC－1501……………………64,800円

**ソード**

〒104 東京都中央区八重洲2－7－12　京橋K－1ビルソード㈱「マイコンBASIC」係
M5……………………49,800円
M5Pro……………………39,800円
M5Jr.……………………29,800円

**日本電気**

〒108 東京都港区三田3－14－10　日本電気NECパソコンインフォメーションセンター「マイコンBASIC」係
PC－6001mkII……………………84,800円
PC－6601……………………143,000円
PC－8001mkII……………………123,000円
PC－8801mkII……… 168,000円(モデル10)
PC－9801/E/F……… 215,000円(E)
PC－100……………558,000円(モデル10)
PC－2001……………………59,800円
PC－8201……………………138,000円

**日立家電**

〒105 東京都港区西新橋2－35－6（第三松井ビル）日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5 … 118,000円
MB－H1(MSX)……………………62,800円
MB－H1E(MSX)……………………54,800円
MB－S1……………………128,000円

**富士通**

〒105 東京都港区虎ノ門2－3－13富士通㈱半導体統括営業部「マイコンBASIC」係
FM－7……………………126,000円
FM－11……………298,000円(AD2)
FM－8……………………218,000円
FM－X(MSX)……………………49,800円
FM－NEW7……………………99,800円
FM－77……………………198,000円

**キヤノン販売**

〒108 東京都港区三田3－11－28　キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係
APPLEIIe……………………378,000円
V－10(MSX)……………………54,800円

**東芝**

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝OA機器事業部…………「マイコンBASIC」係
パソピア5……………………99,800円
パソピア7……………………119,800円
パソピア16……………………398,000円
パソピアミニ……………………54,800円
〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
パソピアIQ(MSX)………65,800円(64K)

**松下**

〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4－3－1　情報システム事業部「マイコンBASIC」係
JR－100……………………54,800円
JR－200……………………79,800円
JR－300……………………159,000円
JR－800……………………128,000円
〒571 大阪府門真市大字門真1006　松下電器産業㈱情報機器部「マイコンBASIC」係
CF－2000(MSX)……………………54,800円
CF－3000(MSX)……………………79,800円

**カシオ**

〒160 東京都新宿区西新宿2－6（新宿住友ビル）カシオ計算機㈱営業本部「マイコンBASIC」係
PB－100……………………14,800円
PB－200……………………14,800円
PB－300……………………29,800円
PB－400……………………17,800円
PB－401……………………15,800円
PB－700……………………34,800円
FX－710P……………………17,800円
FX－750P……………………24,800円
FX－801P……………………69,800円
FP－200……………………69,800円
FP－3000……………148,000円(タイプ1)
PV－2000……………………29,800円

**EPSON**

〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80　エプソン㈱宣伝部……………「マイコンBASIC」係
HC－20……………………138,000円
HC－40……………………128,000円
HC－88……………………298,000円

**TOMY**

〒124 東京都葛飾区立石7－9－10㈱トミーパソコン事業部……「マイコンBASIC」係
ぴゅう太……………………59,800円

**SONY**

〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱　国内営業本部……………「マイコンBASIC」係
SMC－777……………………148,000円
SMC－777C……………………168,000円
HB－55(MSX)……………………54,800円
HB－75(MSX)……………………69,800円

**セガ・エンタープライゼス**

〒144 東京都大田区羽田1－2－12㈱セガ・エンタープライゼス「マイコンBASIC」係
SC－3000……………………29,800円
SC－3000H……………………33,800円

**バンダイ**

〒111 東京都台東区駒形2－5－4 ㈱バンダイH.E.D事業部………「マイコンBASIC」係
RX－78……………………59,800円

**ムーミン**

〒108 東京都港区芝4－1－14（日本生命赤羽橋ビル7F）……「マイコンBASIC」係
コモドール64……………………99,800円
VIC－1001……………………49,800円
MAX MACHINE……………………34,800円

**三洋電機特機**

〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25　情報機器事業部業務課……「マイコンBASIC」係
PHC－10……………………24,800円
PHC－20……………………47,800円
PHC－25……………………69,800円
PHC－30(MSX)……………………64,800円
〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部PA企画部「マイコンBASIC」係
WAVY10(MSXライトペン付)…74,800円

**三菱電機**

〒100 東京都千代田区丸の内2－3－3 三菱電機パソコン部…………「マイコンBASIC」係
MULTI8……………………123,000円
ML－8000(MSX)……………………59,800円
〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800　三菱電機群馬製作所……「マイコンBASIC」係
ML－F110(MSX)……………………54,800円
ML－F120(MSX)……………………64,800円
ML－F120D(MSX)……………………74,800円

**ヤマハ**

〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号　日本楽器製造㈱ AY－XI係「マイコンBASIC」係
YIS－303(MSX)……………………49,800円
YIS－503(MSX)……………………64,800円
CX－5(MSX)……………………59,800円

**ビクター**

〒100 東京都千代田区霞が関3－2－4（霞山ビル）日本ビクター㈱インフォメーションセンターPCM………「マイコンBASIC」係
HC－5(MSX)……………………59,800円
HC－6(MSX)……………………64,800円

**パイオニア**

〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号　パイオニアカタログセンター「マイコンBASIC」係
PX－7(MSX)……………………89,800円

**ゼネラル**

〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116　国内営業事業部開発商品課…「マイコンBASIC」係
PAXON(テレビ＋キーボードMSX)……
……………………146,500円

**任天堂**

〒605 京都市東山区福稲上高松町60　任天堂㈱…………「マイコンBASIC」係
ファミリーベーシック……………………14,800円
ファミリーコンピュータ(本体)……14,800円

# やれば、できる。

## FM-7のおしゃべり機能。
## HuVOICE™新発売。

FM-7ご愛用の皆さんへニュース。
なくてくやしい、と思っていた機能の新発売であります。
HuVOICE――ついにFM-7が話すことを覚えます。
ハードの改造は一切不要、
しかもBASIC。
いままでつくったプログラムにも、かんたんに組み込むことができます。




- **BASICを拡張、TALK文・RECORD文が使用できます。**
- **TALK文は、TALK"ハドソン"、TALK"エフエムセブン"のように、カタカナで入力するだけでOK。**
- **数字を指定するだけで言葉にアクセントをつけることができます。また音階をつけることもできます。**
- **あなたの声をマイクを通して、FM-7に録音することができます。**
- **裏RAMを使用しますので、フリーエリアはまったく損ないません。**
- **基本システムのみで使用することができます。**

***HuVOICE™*** 〈カセットバージョン〉
¥6,800(2本組)
最低必要なシステム――FM-7本体／ディスプレイモニタ／データレコーダ

***HuVOICE™*** 〈ディスクバージョン〉
¥9,800
最低必要なシステム――FM-7本体／ディスプレイモニタ／ディスクドライブ／F-BASIC V3.0

HUDSON GROUP
**HUDSON SOFT®**

※HuVOICEは、FM-7専用です。また音声をFM-7に録音する場合には、マイクとアンプ、またはテープレコーダーが必要となります。

**YAMAHA**

# いま、ヤマハの拡張機能が、

## 待望のユニットコネクタ登場。好評の拡張ユニットを、あなたのMSX規格コンピュータで

### ユニットコネクタが〝かけ橋〞となり、どのMSXでも、ヤマハの拡張機器がご利用可能となりました。

ヤマハの拡張ユニットの代表である、FMサウンドシンセサイザユニット、漢字ワープロユニットの2つは、その本格的な拡張機能の点から、すでに多くのMSXユーザーの注目を集めています。ところがこれらのユニットは、ヤマハ独自のサイドスロット方式による接続使用のため、これまでヤマハMSX ユーザーの方にしかお使いいただけませんでした。しかしいま、ユニットコネクタ(UCN-01)の登場で、拡張ユニットが、MSX共通のROMカートリッジスロットで接続可能となり、これにより、すべてのMSX規格コンピュータでご利用いただけるようになりました。いまこそ、各種応用ソフトも揃ったヤマハの拡張ユニットで、あなたのMSX世界をさらに幅広く展開してみてください。



ユニットコネクタ UCN-01 ￥7,800

## MSX規格コンピュータが本格的なミュージックシステムに変身。多彩なミュージックパフォーマンスを

### システムの中核はFMサウンドシンセサイザユニット

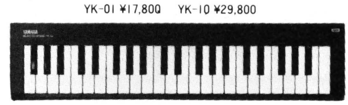
**■FMサウンドシンセサイザユニット(SFG-01) ￥19,800**

あらゆるMSX規格コンピュータは、このSFG-01が接続されると、本格的なミュージックシステムへと変身します。▶FM音源を採用。きわめて自然でクォリティの高い音が生れます。〝電子的〞な音とは一味違います。▶最大同時発音数はじつに8音。しかもその8音をすべて異なる音色で出すことができるディジタル音源を搭載しています。▶48種類の音色データを内蔵。多種多様な音を作り出せます(うち2つは音声合成用)。▶MIDI端子・2CHオーディオ出力端子を装備。




▶専用ミュージックキーボード(別売)を接続するだけで、リズム機能、オートベースコード機能(自動演奏)等を備えたディジタル鍵盤楽器に発展。演奏したデータは本体のメモリ(RAM)に記録し、再生して楽しむことが可能です。▶さらにSFG-01の能力をフルに引き出し、よりいっそう音楽機能を拡張できるように、FMミュージックマクロ、FM音色プログラム、FMミュージックコンポーザ等のソフトが用意されています。多彩なミュージックパフォーマンスをお楽しみください。

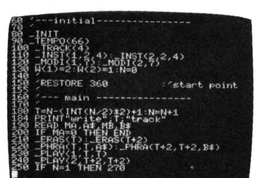
YK-01 ￥17,800　YK-10 ￥29,800



### ミュージックシステムで利用できる音楽ソフト

**●FMミュージックマクロ(YRM-11) ￥7,800** (RAM32KB必要)

BASICプログラムによってSFG-01をコントロールするためのソフトです。自動演奏をしながらグラフィックス画面を楽しんだり、FM音源による効果音を作るといったことがBASICプログラムで




可能です。▶4つの楽器を設定し、同時に4音色による演奏が可能。▶最大8つまで和音を重ねて演奏。オートリズムの調整や独自のパターン登録も可能です。▶音声合成機能で言葉を話させたり、声の高低を調整して歌わせたりできます。▶演奏データは※データメモリカートリッジに記録することが可能。




※データメモリカートリッジ(UDC-01) ￥9,800

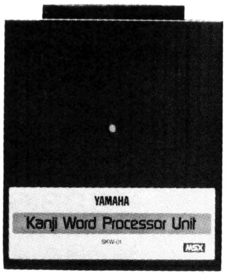
MSXマークはマイクロソフト社の商標です。 MSX

# 全MSXユーザーに!

## お使いになれます。

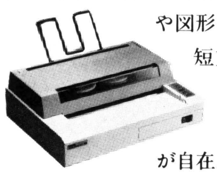
## MSX規格コンピュータが漢字ワープロシステムに変身。ワープロ機能は、今やパソコンの条件です。

### システムの中核は漢字ワープロユニット

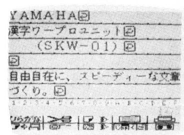


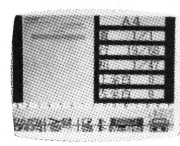

**■漢字ワープロユニット(SKW-01)¥49,800**

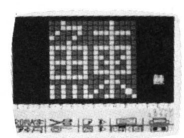
MSX規格コンピュータは、SKW-01が接続されると、本格的な漢字ワープロとしてシステムアップします。▶見やすい横15文字×縦6行の画面内で文章作成。▶JIS第一水準約3,000字の漢字に加え、豊富な特殊文字やギリシャ文字を内蔵。▶漢字変換は、モード切替によるカタカナ/かな/ローマ字のどれからでもOK。▶内蔵の文字以外に、任意の文字や図柄を画面上で作り、30個まで登録可能。その外字登録は、内蔵の漢字や図形をもとに作り変えることが可能。また熟語や短文も同じく30種類まで登録できます。なお登録された外字や熟語は電源OFF後も消えません。▶文書の出力は横書き・縦書きが自在。ほとんどのプリンタが使えますが、16ピンの



PN-01 ¥89,800





高品質印字、用紙サイズ自由、さらに印字音も静かな熱転写プリンタPN-01をお奨めします。▶なおSKW-01はプリンタインターフェイス装備のため、プリンタインターフェイスのないコンピュータでも使えます。

**●漢字住所録(YRM-16) ¥7,800**

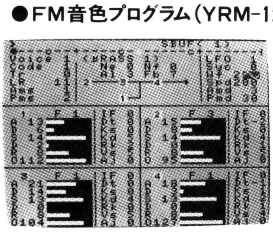
漢字ワープロユニットとしてシステムアップされたMSX規格コンピュータで住所録管理を行なうためのソフトです。▶登録住所の追加・削除・変更が簡単です。▶任意の項目での並べ替え、検索もスピーディ。



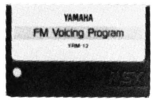

プリント出力は、住所一覧表・宛名ラベル・葉書・名刺など、多様なフォーマットで印刷可能。▶住所データの保存には、カセットレコーダの他に※データメモリカートリッジも使えます。

## お楽しみください。
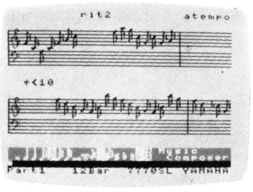
**●FM音色プログラム(YRM-12) ¥7,800**



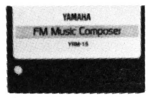
SFG-01内蔵の48音色をコントロールして自由な音作りが楽しめるソフトです。▶音色の作成はTV画面でデータを確認しながら、MSX本体のキーボードから入力して行ないます。内蔵の音色を修正するだけでなく、白紙の状態から作り上げることも可能。▶音色データはカセットレコーダに保存可能。




**●FMミュージックコンポーザ(YRM-15) ¥7,800**




TV画面上に表示される五線譜上に音符や演奏情報を入力し、その曲を自動演奏させて楽しむソフトです。もちろん自分で作曲することも可能。▶音符データの入力は、MSX本体のキーボード、専用ミュージックキーボード、どちらからでも簡単にできます。▶8パートによる自動演奏が可能。




## 全MSX共通のカートリッジスロットで使用できるプレイカードセット。自動演奏ならお任せ。

**●プレイカードセット(ZPA-01) ¥12,800**

ヤマハのポータサウンド等でお馴染みのプレイカードを使って自動演奏が楽しめるインターフェイスです。




▶3パート(メロディ・オブリガード・ベース)による自動演奏が可能。▶テンポや調(キー)を自由に変えられます。▶画面上に鍵盤の絵を出し演奏中のキーの動きを表示させたり、音の進行に合せてグラフィックスを楽しんだりも可能。▶これにSFG-01をシステムアップすれば、ナチュラルなFM音源で自動演奏を楽しめます。



**■スロットについてのご注意:**▶YRM-シリーズを利用するには、SFG-01、SKW-01接続用と合せて計2スロットが必要です。▶UDC-01を、YRM-11、16で使用するには、計3スロットが必要です。▶プリンタポートのないマシンで、YRM-11、12、15のプリントアウト機能を活用するには、インターフェイス用に、もう1スロット必要です。▶YRM-11は、実用上、RAM32KBが必要で、16KBのマシンで使用するには、RAM拡張のために更に1スロットが必要となります。
**●ヤマハYIS-503では、全ての機能をフルに活用していただけます。**

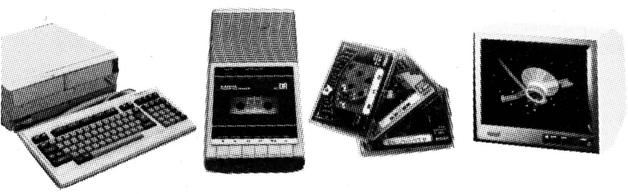
■ヤマハのMSX規格ソフトウェア及び周辺機器に関する資料のご請求は〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-X1係まで

Tmdシステムズ
パソコンの専門店
マニア・ホビー・ビジネスまで専任スタッフがアドバイス

各社パソコンをお求めやすい組合せパックで特別価格

# 特別セール実施中

お近くの各店をご利用下さい。宇都宮・大宮・巣鴨・秋葉原3店・横浜・静岡・名古屋



PC8801mkII model10＋14インチ0.5mmピッチ実使用2000文字カラーディスプレイ＋データレコーダー
**¥217,600**

PC8801mkII model10＋RFモジュレーター（家庭用テレビ用のアダプター）＋データーレコーダー
**¥170,100**

PC8801mkII model10＋14インチ0.48mmピッチ2000文字チューナー付カラーディスプレイ＋データーレコーダー
**¥239,800**

PC8801mkII model10＋12インチ0.38mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋データーレコーダー
**¥247,900**

PC8801mkII model10＋12インチ2000文字グリーンディスプレイ＋データレコーダー
**¥181,100**

PC8801mkII model20＋15インチ0.39mmピッチ2000文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚
**¥308,200**

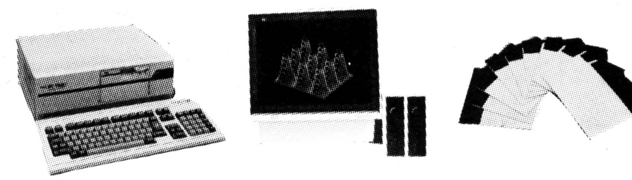
PC8801mkII model20＋12インチ0.38mmピッチ2000文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚
**¥280,000**

PC8801mkII model30＋14インチ0.31mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚
**¥359,500**

PC8801mkII model30＋12インチ0.28mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚
**¥361,800**

PC8801mkII model30＋12インチ4050文字グリーンディスプレイ＋ディスケット10枚
**¥296,500**

（上記のPC8801mkIIのパックには、さらにTmd特選ソフトパックが付きます。）



PC9801E＋12インチ0.28mmピッチ4050文字カラーディスプレイ
**¥286,700**

PC9801E＋12インチ4050文字グリーンディスプレイ
**¥223,600**

PC9801E＋14インチ0.31mmピッチ4050文字カラーディスプレイ
**¥284,400**

PC9801F1＋14インチ0.31mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚
**¥414,000**

PC9801F1＋12インチ0.28mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚
**¥416,400**

PC9801F1＋12インチ0.38mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚
**¥401,000**

PC9801F1＋12インチ4050文字グリーンディスプレイ＋ディスケット10枚
**¥351,100**

PC9801F2＋14インチ0.31mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚
**¥461,200**

PC9801F2＋12インチ0.28mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚
**¥463,500**

PC9801F2＋12インチ0.38mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚
**¥448,600**

PC9801F2＋12インチ4050文字グリーンディスプレイ＋ディスケット10枚
**¥400,400**

## グレードアップコーナー

TMDシステムズでは新たに、グレードアップコーナーを開設いたしました。お手持ちの機種を、小さなご予算でグレードアップしませんか。

(例)　NEC用5インチ両面、8インチフロッピーディスクと8インチパーソナルコンピューターをお持ちの方は、16ビットマシンにグレードアップしませんか。

詳しくは直接御来店の上、ご相談下さい。

# 新製品コーナー



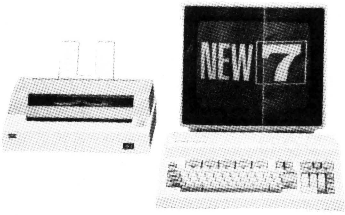
**SHARP**
**CZ-804C**
漢字OK。X1CK
ホビーも実務もひと味ちがう。
漢字ROM、拡張I/Oポート2ポート内蔵。
**¥139,800**
14型カラーディスプレイテレビ
(シャドウマスクピッチ0.45mm)
CZ-801D **¥99,800**



**SHARP**
**CZ-803C**
発展OK。X1Cs
将来のシステムアップが楽しみだ。
拡張I/Oポート2ポート内蔵。
**¥119,800**
14型カラーディスプレイテレビ
(シャドウマスクピッチ0.45mm)
CZ-801D **¥99,800**



**SHARP**
**MZ-1500**
新しい発展力を持ったトライアングル設計
きわだつグラフィック能力
サウンド機能もここまで充実
豊富なメッセージのボイスボード
漢字対応のQD-BASIC装備
**¥89,800**




**富士通**
**FM-NEW7**
評価の決まったFMシリーズ。
とびきりの名作FM7がFM-NEW7としてフレッシュに登場しました。
MB25015 **¥99,800**(本体価格)




**富士通**
**FM-77**
メインメモリは64KB
最大256KBまでの増設が可能
操作性抜群のキーボード
レイアウト自在のセパレートタイプ
使いやすさを追求した前面コントロール
MB25250 **¥228,000**(本体価格・FM Logo付)
MB25240 **¥198,000**(本体価格・FM Logo付)

## プリンターセット

多目的漢字プリンター
GP-550E+ケーブル+紙(1000枚) **¥89,800**

好評のコストパフォーマンス
GP-500M/F+ケーブル+紙(1000枚) **¥46,800**

実力派のプリンター
RP-80F/T2+ケーブル+紙(1000枚) **大特価中**

## フロッピーセット

PC用高性能・低価格ターミナルフロッピー
TF-10PC+ケーブル+デモディスケット+ディスケット10枚
**¥119,800**

FM用
TF-10FM+I/F+デモディスケット+ディスケット10枚
**¥122,800**

## TmdSoft

**新発売ビジネスソフト凄腕シリーズ**
**PC9801・PC9801F専用5&8インチディスク版**

実務に使えるビジネスソフトで、しかも価格は経済的を基本とするTmd Softに好評発売中の39シリーズ用上位シリーズ(凄腕シリーズ)が加わりました。

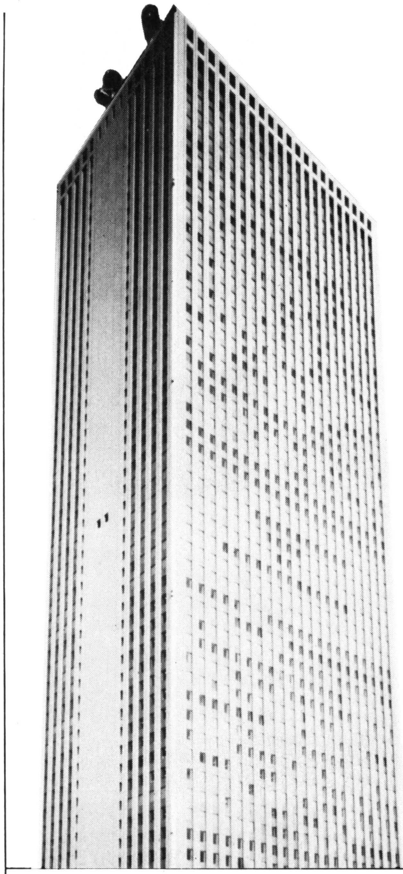
☆出力帳票の形式の変更ができる　☆各ソフトのデータは共通使用可能
☆項目名・CRT表示色・プリンタが自由選択　☆日本語(漢字)表示

**凄腕**(すごうで)**シリーズ**
■売上請求回収管理 **¥89,000**
■給与賞与年調計算 **¥89,000**
■顧客情報検索 **¥56,000**
(メデイアは5″2DD, 5″2D, 8″2D)

39シリーズ　PC8001, PC8801, PC9801, FM7, FM11用　各¥39,000
■売上管理■在庫管理■請求書発行■顧客管理■仕入管理■給与計算

# キャットジャパンのテレフォンショッピング

JADMA
社団法人日本通信販売協会正会員



JADMA 社団法人日本通信販売協会正会員 は社団法人　日本通信販売協会の「安心と信頼」のシンボルマークです。
この社団法人にはキャットジャパンをはじめ、アメリカン・エキスプレス、伊勢丹、小田急百貨店、京王百貨店、主婦の友社、西武百貨店、ダイエー、高島屋、大丸、東急百貨店、東レ、日本リーダーズダイジェスト社、フジサンケイリビングサービス、芙蓉産業、松坂屋、松屋、三越、明治乳業など、正会員は118社(昭和59年4月20日現在)です。

キャットジャパンのテレフォンショッピングは、
「安心と信頼」をテーマにこれからもより一層努力してまいります。

キャットジャパン電話注文センター





# FM-NEW 7
ニューセブン

*FM-NEW7*
*ハイ・コストパフォーマンスを実現した興奮パソコン。*




- 多機能をサポート。FM-7と完全互換性プログラム言語F-BASIC V3.0を実装。
- 640×200ドットの充実したグラフィック機能。
- 正確なキー入力ができるロープロファイル設計、シリンドリカル・ス　テップ・スカルプチャーキーを採用。
- 2つの拡張スロットを装備、豊富なオプション群に対応。




**限定30台**

**即納**

毎月わずか **¥3,000**

ご注文セットNo.199 FUJITSU

## FM-NEW7特別セット
**本体＋14″高解像度カラーディスプレイ＋データレコーダ＋マイコンティーチャー入門編・基礎編10巻**

| | | |
|---|---|---|
| No.2656 | MB25015 | ¥ 99,800 |
| No.2657 | 14M-141C＋(8D-8K) | ¥ 72,000 |
| No.2658 | SANYO MR-33DR | ¥ 12,800 |
| No.2659 | マイコンティーチャー10巻 | ¥ 33,000 |
| 合計標準価格 | | ~~¥217,600~~ |

**現金大特価————¥179,800**

1. **¥3,000** ×36回 (頭)2万 (ボ)1.5万×6回
2. **¥4,400** ×36回 (頭)5万 (ボ)なし
3. **¥5,000** ×24回 (頭)なし (ボ)2.3万×4回
4. **¥4,900** ×48回 (頭)なし (ボ)なし

※マイコンティーチャーIIはBASICを自然に、誰にでも簡単にマスターできるように音と画像で解説します。ご購入のその日から使いこなせるようになるオリジナル学習ソフトです。

毎月わずか **¥3,000**

ご注文セットNo.200 FUJITSU

## FM-NEW7フルセット
**本体＋14″高解像度カラーディスプレイ＋ミニフロッピーディスク＋熱転写プリンタ**

| | | |
|---|---|---|
| No.2656 | MB25015 | ¥ 99,800 |
| No.2660 | MB27343＋(26512) | ¥ 69,600 |
| No.2661 | MB27611＋(SM07317-F123、MB22407) | ¥149,800 |
| No.2662 | MB27407＋(26514) | ¥ 86,600 |
| 合計標準価格 | | ~~¥405,800~~ |

1. **¥3,000** ×48回 (頭)8万 (ボ)3.2万×8回
2. **¥7,700** ×60回 (頭)5万 (ボ)なし
3. **¥5,000** ×48回 (頭)なし (ボ)3.3万×8回
4. **¥10,500** ×48回 (頭)なし (ボ)なし

CaT Japan マイコンプラザ

# キャットジャパンのテレフォンショッピング

JADMA 社団法人日本通信販売協会正会員




# FM-77

セブン セブン

*FM-77 3.5インチ
マイクロフロッピーディスク搭載。
ディスクとソフトで差をつける
天才パソコン。*

**限定30台**

**即納**

プレゼント

FM-77(本体)をご購入の方にブランクディスケット10枚プレゼント。

FM-77(本体)とプリンターをご購入の方にプリンター用紙1000枚プレゼント。

- ●3.5インチのマイクロフロッピィディスク2ドライブ搭載。
- ●漢字ROM(JIS第1水準漢字2,965種)を標準実装。
- ●画像処理スピード大幅にアップ(FM-7に比べて2倍)。
- ●F-BASIC V3.0が多彩な機能をサポート。
- ●640×400ドットの高精度の表示も可能(400ラインセットオプション)。
- ●FM-Logo付

**毎月わずか ¥3,000**

ご注文セットNo.2652

## FM-77D2本体

標準価格 ~~¥228,000~~

1. ¥3,000×36回 (頭)2万 (ボ)2.2万×6回
2. ¥5,700×36回 (頭)5万 (ボ)なし
3. ¥4,000×48回 (頭)なし (ボ)1.2万×8回
4. ¥5,900×48回 (頭)なし (ボ)なし

**毎月わずか ¥3,000**

ご注文セットNo.198 FUJITSU

## FM-77基本セット

**本体+14″高解像度カラーディスプレイ**

| | | |
|---|---|---|
| No.2652 | MB25250 D2 | ¥228,000 |
| No.2655 | MB27343+(26512A) | ¥ 70,200 |
| 合計標準価格 | | ~~¥298,200~~ |

1. ¥3,000×48回 (頭)3万 (ボ)2.4万×8回
2. ¥5,600×48回 (頭)8万 (ボ)なし
3. ¥5,000×36回 (頭)なし (ボ)2.8万×6回
4. ¥7,700×48回 (頭)なし (ボ)なし

**毎月わずか ¥3,000**

ご注文セットNo.197 FUJITSU

## FM-77特別セット

**本体+14″高解像度カラーディスプレイ+シリアルドットプリンター**

| | | |
|---|---|---|
| No.2652 | MB25250 D2 | ¥228,000 |
| No.2653 | 14M-141C+(8D-8K) | ¥ 72,000 |
| No.2654 | MB27409+(26524) | ¥104,800 |
| 合計標準価格 | | ~~¥404,800~~ |

**現金大特価 ―――― ¥374,800**

1. ¥3,000×48回 (頭)5万 (ボ)3.5万×8回
2. ¥8,000×48回 (頭)8万 (ボ)なし
3. ¥5,000×36回 (頭)なし (ボ)4.7万×6回
4. ¥10,200×48回 (頭)なし (ボ)なし

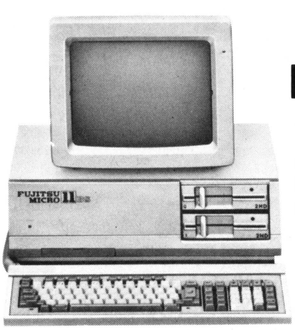
FUJITSU

# FM-11 BS

*1MB(メガバイト)の大容量5インチフロッピーを2基、本体に内蔵して新登場!!*

**即納**

**限定30台**




**毎月わずか ¥3,000**

ご注文セットNo.174 FUJITSU

## FM-11BS本体

No.2527 MB25055 標準価格 ~~¥398,000~~

1. ¥3,000×48回 (頭)5万 (ボ)3.6万×8回
2. ¥8,100×48回 (頭)8万 (ボ)なし
3. ¥5,000×60回 (頭)なし (ボ)2.2万×10回
4. ¥10,300×48回 (頭)なし (ボ)なし

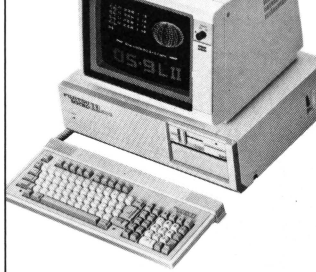
FUJITSU

# FM-11 AD2

*OS-9を採用、ビジネスもマルチ感覚ーFM-AD2*

**即納**

**限定30台**




**毎月わずか ¥3,000**

ご注文セットNo.178 FUJITSU

## FM-11AD2基本セット

**FM-11AD2+高解像度カラーディスプレイ**

| | | |
|---|---|---|
| No.2532 | MB25045 | ¥298,000 |
| No.2533 | MB27315+(26512) | ¥119,800 |
| 合計標準価格 | | ~~¥417,800~~ |

1. ¥3,000×48回 (頭)5万 (ボ)3.9万×8回
2. ¥8,400×60回 (頭)3万 (ボ)なし
3. ¥5,000×60回 (頭)なし (ボ)2.4万×10回
4. ¥10,800×48回 (頭)なし (ボ)なし

(頭)頭金 (ボ)ボーナス時払い金額 **ご注文はNo.でお願いします。**

CaT JaPan
マイコンプラザ

# キャットジャパンのテレフォンショッピング

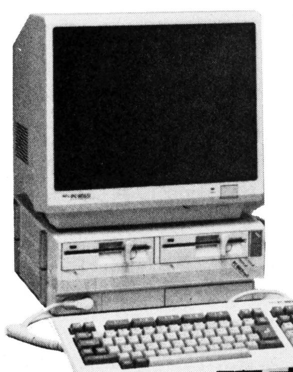
JADMA
社団法人日本通信販売協会正会員

## NEC PC-8801mkII

*PC-8801MKII、本体にミニフロッピーを内蔵して新登場!!*

プレゼント

PC-8801MKII(本体モデル20・30)をご購入の方にブランクディスケット10枚プレゼント。
PC-8801MKII(本体)とプリンターをセットでご購入の方にプリンター用紙1000枚 プレゼント。



限定30台 即納

### 毎月わずか¥3,000

ご注文セットNo.180
**NEC・PC-8801MKII**
**基本セット**
**本体+14″超高解像度カラーディスプレイ**

| | | |
|---|---|---|
| No.2443 | PC-8801MKIIモデル30 | ¥275,000 |
| No.2451 | PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C(4050文字表示) | ¥118,000 |
| 合計標準価格 | | ~~¥393,000~~ |

1. ¥3,000×48回 (頭)5万 (ボ)3.3万×8回
2. ¥7,600×60回 (頭)3万 (ボ)なし
3. ¥5,000×60回 (頭)なし (ボ)2万×10回
4. ¥12,400×36回 (頭)なし (ボ)なし

### 毎月わずか¥3,000

ご注文セットNo.195
**NEC・PC-8801MKII**
**特別入門セット**
**本体+14″高解像度カラーディスプレイ+データレコーダ+マイコンティーチャーII入門編・基礎編10巻**

| | | |
|---|---|---|
| No.2441 | PC-8801MKIIモデル10 | ¥168,000 |
| No.2650 | 14M-141C+(8D-8K) | ¥72,000 |
| No.2537 | PC-DR321 | ¥19,800 |
| No.2651 | マイコンティーチャーII10巻 | ¥33,000 |
| 合計標準価格 | | ~~¥292,800~~ |

**現金大特価 ¥249,800**

1. ¥3,000×48回 (頭)2万 (ボ)2万円×8回
2. ¥5,000×36回 (頭)なし (ボ)2.1万×6回
3. ¥6,800×36回 (頭)5万 (ボ)なし
4. ¥6,800×48回 (頭)なし (ボ)なし

※マイコンティーチャーIIはBASICを自然に、誰にでも簡単にマスターできるように音と画像で解説します。ご購入のその日から使いこなせるようになるオリジナル学習ソフトです。

### 毎月わずか¥5,000

ご注文セットNo.196
**NEC・PC-8801MKII**
**ワープロセット**
**本体+14″超高解像度ディスプレイ+NEC日本語シリアルプリンタ+ワープロソフト文筆Ver.II**

| | | |
|---|---|---|
| No.2443 | PC-8801MKIIモデル30 | ¥275,000 |
| No.2574 | 14M-114C+(8D-8K)4050文字表示 0.31ピッチ、8853Nと同等品 | ¥170,200 |
| No.2449 | PC-PR201 | ¥298,000 |
| No.2540 | 文筆Ver.II | ¥48,000 |
| 合計標準価格 | | ~~¥791,200~~ |

**現金大特価 ¥698,000**

1. ¥5,000×48回 (頭)8万 (ボ)7.1万×8回
2. ¥13,700×60回 (頭)10万 (ボ)なし
3. ¥10,000×48回 (頭)なし (ボ)5.4万×8回
4. ¥15,900×60回 (頭)なし (ボ)なし

## NEC PC-9801F

*パワフルに、より身近にPC-9801F*

限定30台 即納

プレゼント

PC-9801F(本体)をご購入の方にブランクディスケット10枚プレゼント。
PC-9801F(本体)とプリンターをセットで ご購入の方にプリンター用紙1000枚プレゼント。



### 毎月わずか¥3,000

ご注文セットNo.185 **NEC・PC-9801F**
**基本セット**
**本体+14″超高解像度カラーディスプレイ**

| | | |
|---|---|---|
| No.2402 | PC-9801F2 | ¥398,000 |
| No.2413 | PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C(4050文字表示) | ¥118,000 |
| 合計標準価格 | | ~~¥516,000~~ |

1. ¥3,000×60回 (頭)10万 (ボ)3.3万×10回
2. ¥8,900×48回 (頭)15万 (ボ)なし
3. ¥10,000×36回 (頭)なし (ボ)3.7万×6回
4. ¥10,800×60回 (頭)なし (ボ)なし

### 毎月わずか¥5,000

ご注文セットNo.187 **NEC・PC-9801F**
**特別お買得セット**
**本体+SHARP 14″超高解像度カラーディスプレイ+EPSON漢字プリンター**

| | | |
|---|---|---|
| No.2402 | PC-9801F2 | ¥398,000 |
| No.2574 | 14M-114C+(8D-8K)4050文字表示、0.31ピッチ、8853Nと同等品 | ¥170,200 |
| No.2575 | UP-130K(PC対応機) | ¥298,000 |
| 合計標準価格 | | ~~¥866,200~~ |

**現金大特価 ¥752,000**

1. ¥5,000×60回 (頭)10万 (ボ)5.9万×10回
2. ¥12,600×60回 (頭)20万 (ボ)なし
3. ¥15,000×48回 (頭)なし (ボ)3.3万×8回
4. ¥17,200×60回 (頭)なし (ボ)なし

### 毎月わずか¥5,000

ご注文セットNo.194 **NEC・PC-9801F**
**ワープロセット**
**本体+14″超高解像度カラーディスプレイ+NEC日本語シリアルプリンタ+ワープロソフト松**

| | | |
|---|---|---|
| No.2402 | PC-9801F2 | ¥398,000 |
| No.2574 | 14M-114C+(8D-8K)4050文字表示 0.31ピッチ、8853Nと同等品 | ¥170,200 |
| No.2412 | PC-PR201 | ¥298,000 |
| No.2631 | ワープロソフト松 | ¥98,000 |
| 合計標準価格 | | ~~¥964,200~~ |

**現金大特価 ¥848,000**

1. ¥5,000×60回 (頭)12万 (ボ)7万円×10回
2. ¥14,800×60回 (頭)20万 (ボ)なし
3. ¥10,000×48回 (頭)なし (ボ)7.9万×8回
4. ¥19,400×60回 (頭)なし (ボ)なし

(頭)頭金　(ボ)ボーナス時払い金額　**ご注文はNo.でお願いします。**

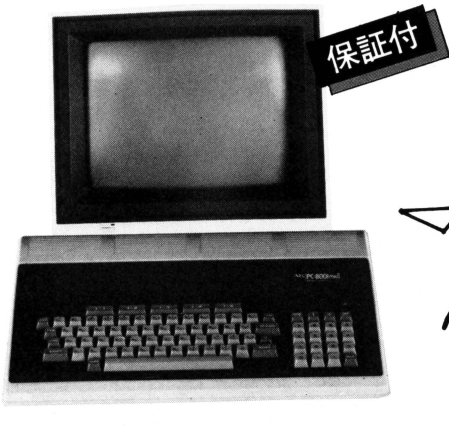
CAT JAPAN
マイコンプラザ

# 中古パソコンが、全国ど

## 全商品 5割・6割・7割引より

**●24時間中古情報へTEL 03-983-1729・03-983-1617**

中古パソコンの在庫と価格は日替りで毎日流しています。






# *Used Personal Computer!!*

NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され、大反響を呼んだ中古ショップ

## 全国どこでも電話で高額査定

**本社買い取りデスク 03-983-2464**

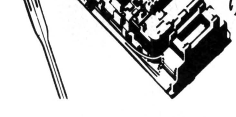
札幌011-644-0380　仙台0222-24-2606　千葉0472-24-0552
大宮0486-44-8067　横浜045-311-6811　名古屋052-581-1565
大阪06-365-1873　広島082-295-5936　福岡092-473-6730

**●《マイコンメイト》にお持ち込み下さい。**

あなたのパソコンを《マイコンメイト》に直接お持ち込みください。その場で買い取らせていただきます。ご来店の際は学生証・免許証などの身分証明書をご持参ください。

**●電話で高額査定いたします。**

《マイコンメイト》に来られない方・地方の方のために、電話で高額査定いたします。専任の担当者が責任をもって査定いたします。お気軽に全国10ヵ所の買い取りデスクへお電話ください。



日本初の
中古パソコン
ショップ




《マイコンメイト》は日本で初めての中古ショップです。これからパソコンをお始めになる方、周辺機器を揃えようとお考えの方、ぜひご来店ください。また、話題の新製品も展示・販売いたしております。池袋サンシャインビル57Fへ、皆様お誘い合わせの上ご来店ください。1800台の大駐車場から直通エレベーターが利用できます。

●ショップ営業時間 10:30〜19:00(水曜定休) ●電話でのご注文は24時間年中無休

# 《マイコンメイト》

池袋サンシャインビル57F

キャットジャパンリミテッド㈱《マイコンメイト》
東京都豊島区池袋サンシャインビル57F

# こでも電話で買える。

## NEC

| 商品 | 旧価格 | 価格 |
|---|---|---|
| PC-2001(本体) | ~~¥59,800~~ | ¥28,000 |
| PC-6001(本体) | ~~¥89,800~~ | ¥28,000 |
| PC-6001＋ROM&RAMカートリッジ | ~~¥104,600~~ | ¥34,000 |
| PC-6011(拡張ユニット) | ~~¥19,800~~ | ¥8,000 |
| PC-6031(フロッピーディスク) | ~~¥89,800~~ | ¥48,000 |
| PC-6001MKII(本体) | ~~¥84,800~~ | ¥58,000 |
| PC-6041(ディスプレイ) | ~~¥36,800~~ | ¥18,000 |
| PC-6042(ディスプレイ) | ~~¥56,800~~ | ¥28,000 |
| PC-8001(本体) | ~~¥168,000~~ | ¥48,000 |
| PC-8011(拡張ユニット) | ~~¥148,000~~ | ¥48,000 |
| PC-8031-1V(フロッピーディスク) | ~~¥168,000~~ | ¥48,000 |
| PC-8031-2W(フロッピーディスク) | ~~¥288,000~~ | ¥88,000 |
| PC-8031-1W(フロッピーディスク) | ~~¥198,000~~ | ¥58,000 |
| PC-8033(I/Oポート) | ~~¥17,000~~ | ¥7,000 |
| PC-8001MKII(本体) | ~~¥123,000~~ | ¥72,000 |
| PC-8801(本体) | ~~¥228,000~~ | ¥108,000 |
| PC-8826(プリンター) | ~~¥148,000~~ | ¥58,000 |
| PC-8801＋漢字ROM | ~~¥266,000~~ | ¥122,000 |
| PC-9801(本体) | ~~¥298,000~~ | ¥148,000 |
| PC-9801＋漢字ROM | ~~¥338,000~~ | ¥162,000 |

## SHARP

| 商品 | 旧価格 | 価格 |
|---|---|---|
| MZ-80KII(本体) | ~~¥148,000~~ | ¥38,000 |
| MZ-1200(本体) | ~~¥148,000~~ | ¥52,000 |
| MZ-80B(本体) | ~~¥278,000~~ | ¥68,000 |
| MZ-80B＋グラフィックラム | ~~¥317,000~~ | ¥78,000 |
| MZ-2000(本体) | ~~¥218,000~~ | ¥88,000 |
| MZ-2000＋グラフィックラム | ~~¥257,000~~ | ¥98,000 |
| MZ-2200(本体) | ~~¥128,000~~ | ¥69,000 |
| MZ-721(本体) | ~~¥89,800~~ | ¥38,000 |
| MZ-731(本体) | ~~¥128,000~~ | ¥52,000 |
| MZ-3541(本体、カラーCRT、FDD×2、プリンター) | ~~¥683,000~~ | ¥398,000 |
| MZ-80DU(ディスプレイ) | ~~¥262,000~~ | ¥38,000 |
| MZ-80BP5(プリンター) | ~~¥168,000~~ | ¥68,000 |
| MZ-80BP6(プリンター) | ~~¥181,000~~ | ¥78,000 |
| MZ-80SFD(フロッピーディスク) | ~~¥158,000~~ | ¥58,000 |
| MZ-80BF(フロッピーディスク) | ~~¥244,700~~ | ¥98,000 |
| パソコンテレビX1＋グラフィックラム | ~~¥300,000~~ | ¥158,000 |

## FUJITSU

| 商品 | 旧価格 | 価格 |
|---|---|---|
| FM-8(本体) | ~~¥218,000~~ | ¥68,000 |
| FM-8＋漢字・非漢字キャラクタセット | ~~¥258,000~~ | ¥78,000 |
| FM-11AD(本体) | ~~¥338,000~~ | ¥168,000 |

## TOSHIBA

| 商品 | 旧価格 | 価格 |
|---|---|---|
| パソピア(本体) | ~~¥163,000~~ | ¥38,000 |
| パソピア7(本体) | ~~¥119,800~~ | ¥68,000 |

## HITACHI

| 商品 | 旧価格 | 価格 |
|---|---|---|
| レベル3(本体) | ~~¥198,000~~ | ¥38,000 |
| レベル3マーク5 | ~~¥119,800~~ | ¥58,000 |

## NATIONAL

| 商品 | 旧価格 | 価格 |
|---|---|---|
| JR-100(本体) | ~~¥54,800~~ | ¥20,000 |
| JR-200(本体) | ~~¥79,800~~ | ¥38,000 |

## OKI

| 商品 | 旧価格 | 価格 |
|---|---|---|
| IF800モデル10(本体、プリンター) | ~~¥370,000~~ | ¥58,000 |
| IF800モデル20(本体、カラーCRT、FDD×2、プリンター) | ~~¥698,000~~ | ¥298,000 |

## EPSON

| 商品 | 旧価格 | 価格 |
|---|---|---|
| MP-80(プリンター) | ~~¥139,800~~ | ¥58,000 |
| MP-80K(プリンター) | ~~¥189,000~~ | ¥58,000 |
| QC-20(本体、ディスプレイ) | ~~¥1,350,000~~ | ¥298,000 |

## APPLE・EXA・MITSUBISHI

| 商品 | 旧価格 | 価格 |
|---|---|---|
| アップルII(本体) | ~~¥428,000~~ | ¥158,000 |
| LFD-550PC(フロッピーディスク) | ~~¥160,000~~ | ¥78,000 |
| マルチ16(本体、カラーCRT、FDD×2) | ~~¥930,000~~ | ¥380,000 |
| マルチ16(本体、グリーンCRT、FDD×2) | ~~¥730,000~~ | ¥290,000 |

※以上の商品に関しては至急お電話ください。
限定品に限り売り切れ次第締切らせていただきます。

## 《マイコンメイト》全国どこでも電話1本！もちろんクレジットでもOK！

### 機種が決ったら電話で注文

欲しい機種が決ったら今すぐ全国10ヶ所の注文デスクへ。

24 HOURS

### 24時間電話受付

本社注文デスク **03-983-2464** 年中無休

札幌011-644-0380　仙台0222-24-2606　千葉0472-24-0552
大宮0486-44-8067　横浜045-311-6811　名古屋052-581-1565
大阪06-365-1873　広島082-295-5936　福岡092-473-6730

日本最大の在庫量、全国組織の《マイコンメイト》

### 予約制度が発足しました。

《マイコンメイト》は業界初の中古パソコンの予約制度を発足し6月より業務を開始いたしました。この制度は、お客様からご希望の商品を承った時に在庫がない場合のご予約システムです。ご予約していただいた場合、全国組織の《マイコンメイト》が、お客様のご希望商品を全国から捜し、どこよりも早く販売いたします。これによって、いままで人気パソコンの中古を捜しても、なかなか手に入れられないという中古パソコン市場を、より一層、活性化するとともに中古パソコン流通の改善を《マイコンメイト》は目指します。24時間中古情報でご希望の商品を捜していただき、それがない場合にご予約の電話を注文デスクにかけていただいても結構ですし、また直接、ご予約の電話を注文デスクにかけていただいても、ご希望商品の在庫はオンラインでわかります。なお予約手数料、その他は一切不要です。お気軽にご予約ください。どこよりも早く人気中古パソコンが手に入ります。

(池袋サンシャインビル57F)

## 地上228mに中古パソコンショップがビッグにオープン!!

**保証書付** 製品は最低3ヵ月以上の保証付です。

**豊富な在庫** 全メーカーの製品がラインアップ。

**高額下取り** 製品の下取り、買い取りもいたします。

**10ヵ所の電話受付** 全国各地をネットした電話受付体制。

**24時間受付** 夜型の方でも好きな時にTELできる

**日曜配達可** 不在がちの方も大安心です。

# MSXパソコン・コンピューターゲ

## 時代を先取り!!今ならMSXパソコン!!

### ★わんだ〜らんどMSX特選セット★

**※サウンド・スケッチ プログラム内蔵!!**
**日立MBH1**



※はメーカー希望価格

本体(MBH1)……………¥62,800
※テレビ(C14-N 21)…………¥49,800
データレコーダ(MR33DR)‥¥12,800
ジョイスティック(1本)………¥ 3,500
ソフト(2本)…………………¥ 5,600

合計 ¥134,500
↓
**わんだ〜らんど特価¥110,000**

24回払いの例
頭金 ¥ 0 初回¥7,700
残 ¥5,500×23回

**※ディスク時代に対応! 内蔵プログラム充実**
**ソニーHB-75 "HiTBiT"**



※はメーカー希望価格

本体(HB-75)…………………¥69,800
※テレビ(C14-N21)…………¥49,800
データレコーダ(MR-33DR)‥¥12,800
ジョイスティック(1本)………¥ 3,500
ソフト(2本)…………………¥ 5,600

合計 ¥141,500
↓
**わんだ〜らんど特価¥116,000**

24回払いの例
頭金 ¥ 0 初回¥8,120
残 ¥5,800×23回

松田聖子の特大ポスタープレゼント

**※時代はAV!!AVコンピューター**
**ビクターHC-6**



★粗品進呈

本体(HC6)……………………¥64,800
RGBテレビ(AV-MT15)…¥115,000
スーパーインポーズ(HC-A602S)
アダプター……¥20,000
データレコーダー(HC-R105)……¥19,800
RGBケーブル(HC-C611R)‥¥ 6,000
ジョイスティック(1本)………¥ 3,500
ソフト(2本)…………………¥ 5,600

合計 ¥234,700
↓
**わんだ〜らんど特価**

30回払いの例
頭金 ¥ 0 初回¥10,700
残 ¥8,700×29回

**※時代が望んだ ミュージックコンピューター**
**ヤマハYIS503**



※はメーカー希望価格

本体(YIS503)……………¥64,800
FMシンセサイザユニット………¥19,800
(SFG-01)
ミュージックキーボード……¥17,800
(YK-01)
プレイカードセット(ZPA-01)…¥12,800
※テレビ(C14-N21)…………¥49,800
ジョイスティック(1本)……¥ 3,500
ソフト(2本)…………………¥ 5,600

合計 ¥174,100
↓
**わんだ〜らんど特価¥148,000**

36回払いの例
頭金 ¥ 0 初回¥6,900
残 ¥5,300×35回

**※RGB対応機(新発売)**
**東芝HX10D-PN**
※はメーカー希望価格

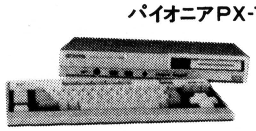


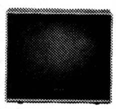
本体(HX10D-PN)………¥69,800
※テレビ(C14-N21)…………¥49,800
アンテナ切替器(HX-300)…¥ 1,500
データレコーダ(PA7230)……¥12,800
ジョイスティック(2本)………¥ 7,000
ソフト(2本)…………………¥ 5,600

合計 ¥146,500
↓
**わんだ〜らんど特価¥118,000**

24回払いの例
頭金 ¥ 0 初回¥8,120
残 ¥5,800×23回

**※分離型キーボード高級機能装備**
**パイオニアPX-7**





本体(PX-7)……………¥89,800
RGBディスプレイ…………¥72,000
(MZID15)
データレコーダー…………¥12,800
(MR-33DR)
ジョイスティック(1本)………¥ 3,500
ソフト(2本)…………………¥ 5,600

合計 ¥170,900
↓
**わんだ〜らんど特価¥150,000**

36回払いの例
頭金 ¥ 0 初回¥6,000
残 ¥5,400×35回

### ★MSXパソコン頭金なし・20回払いの例

| | 定価 | 初回 | 残19回 |
|---|---|---|---|
| 日立MBH1 | ¥ 62,800 | ¥3,800 | ¥3,400 |
| 東芝HX10D | ¥ 65,800 | ¥4,050 | ¥3,450 |
| 東芝HX10DPN | ¥ 69,800 | ¥4,100 | ¥3,700 |
| ソニーHB55 | ¥ 54,800 | ¥3,700 | ¥2,900 |
| ソニーHB75 | ¥ 69,800 | ¥4,350 | ¥3,750 |
| ナショナルCF2000 | ¥ 54,800 | ¥3,700 | ¥2,900 |
| 三洋MPC-10 | ¥ 74,800 | ¥4,400 | ¥4,000 |
| 三洋MPC-11 | ¥ 99,800 | ¥6,100 | ¥5,300 |
| パイオニアPX-7 | ¥ 89,800 | ¥5,050 | ¥4,850 |
| ゼネラル PCT-50 PCK-50 | ¥146,500 | ¥7,800 | ¥7,800 |
| ビクターHC6 | ¥ 64,800 | ¥4,050 | ¥3,450 |
| ヤマハYIS303 | ¥ 49,800 | ¥3,400 | ¥2,600 |
| ヤマハYIS503 | ¥ 64,800 | ¥4,050 | ¥3,450 |
| 富士通FM-X | ¥ 49,800 | ¥3,400 | ¥2,600 |

※端数処理の為、若干金額が違う場合もあります。
現金特価はTELにてお問い合わせ下さい(大特価奉仕中!)

### プレゼントリスト(MSXパソコン本体又はセットお買上げの方)

①UFO・インベーダー
②ザ・スクランブル
③ヘリ・パニック
④ペンギンデート
⑤コスモトラベラー
⑥ゴルフカントリー
⑦ゼロファイター
⑧ギャングマン
⑨スカイダイバー
⑩パワーフェイル
⑪ミステリーハウス
⑫ダイヤモンドアドベンチャー
⑬ピコピコ
⑭ウォータードライバー
⑮来なさい
⑯3次元ボンバーマン
⑰ポリスドッグ
⑱スクウェアガーデン
⑲コンテナクイズ
⑳メイロデート

◎当店ではソフトの通信販売もしております。リストがありますので60円切手同封の上御請求下さい。

### MSXパソコンお買上特典

- ソフトテープ1本進呈(当店指定・リスト参照)
- ブランクテープ1本進呈(PC10)
- ソフトカードの発行(1本に付1点捺印 10点で3,000円相当の商品と交換)

# ームの専門店が京都にOPEN!!

## OPEN記念全商品特価販売中!!

### 大人気パソコン取扱い開始!!

★本気で取り組みたい人に新開発!!
話題のクイック・ディスク搭載!!
**シャープMZ-1500** 新発売

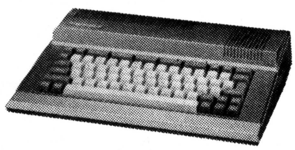


| | |
|---|---|
| (本　体)MZ1500 | ¥89,800 |
| (ディスプレイ)14M-131C | ¥69,800 |
| (データレコーダ)MR-33DR | ¥12,800 |
| 合計 | ¥172,400 |

36回払いの例
頭金　¥　0　初回¥7,700
残　¥5,500×35回

X1C定価¥119,800→¥103,000
X1D定価¥198,000→¥174,000

★音声合成、ボイスシンセサイザ内蔵!!
人気度No.1
**NEC PC-6001MKII**

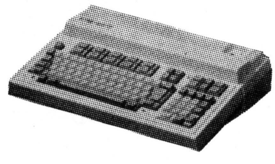


| | |
|---|---|
| (本体)PC-6001MKII | ¥84,800 |
| (ディスプレイ)14M-131C | ¥69,800 |
| (データレコーダ)MR-33DR | ¥12,800 |
| 合計 | ¥167,400 |

36回払いの例
頭金　¥　0　初回¥6,000
残　¥5,400×35回

★PC6601
定価¥143,000→¥128,000

★名機FM-7の後継器、定価が下がって新登場!!
**富士通 FM-NEW7**

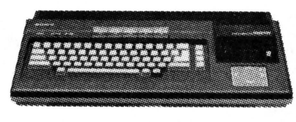


| | |
|---|---|
| (本体)FM-NEW7 | ¥99,800 |
| (ディスプレイ)14M-131C | ¥69,800 |
| (データレコーダ)MR-33DR | ¥12,800 |
| 合計 | ¥182,400 |

36回払いの例
頭金　¥　0　初回¥6,700
残　¥5,900×35回

★3.5インチFDD2基搭載
FM77 定価¥228,000→TELにて問合わせ下さい

★3.5インチMFDD搭載、Dr.Logoもついているぜいたくなパソコン
**ソニーSMC-777C**

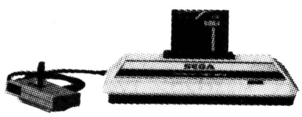


| | |
|---|---|
| (本体)SMC-777C | ¥148,000 |
| (ディスプレイ)14M-131C | ¥69,800 |
| (データレコーダ)MR-33DR | ¥12,800 |
| 合計 | ¥230,600 |

36回払いの例
頭金　¥　0　初回¥8,700
残　¥7,700×35回

●上記セット以外の組み合わせはご相談下さい。
●CRTケーブルは当店よりサービス致します。
●セットお買上げの方には¥5,000分のソフトをサービス致します。

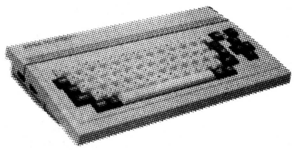
ワンダーランド7月のイベント
7月22日パソコンゲーム大会
7月28～29日MSXパソコンスクール



**セガSG1000用**
**キーボード新発売!!**

| | |
|---|---|
| 本体(SG1000) | ¥15,000 |
| キーボード(SK-1100) | ¥13,800 |
| BASIC(レベルII) | ¥7,000 |
| ソフト(2本) | ¥8,600 |
| 合計 | ¥44,400 |

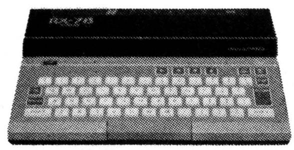
↓
わんだ～らんど特価¥38,000



**ハードキータイプの本格派**
**セガSC3000Hセット**

| | |
|---|---|
| (本体)SC3000H | ¥33,800 |
| BASIC(BASIC-B) | ¥5,000 |
| ジョイスティック(SJ-200) | ¥2,000 |
| ソフト(2本) | ¥8,600 |
| 合計 | ¥49,400 |

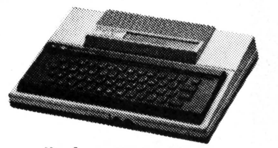
↓
わんだ～らんど特価¥¥44,000



**画面超高速処理**
**RX-78(ガンダム)セット**

| | |
|---|---|
| 本体(RX-78) | ¥59,800 |
| BASIC(BS-BASIC) | ¥7,800 |
| ジョイスティック(2本) | ¥6,800 |
| ソフト(2本) | ¥13,600 |
| 合計 | ¥88,000 |

↓
わんだ～らんど特価¥78,000



**豊富な周辺機器で**
**システムアップ**

| | |
|---|---|
| ソード(M5Jr) | ¥29,800 |
| BASIC(G-BASIC) | ¥9,800 |
| ジョイスティック(JS-5) | ¥3,500 |
| ソフト(1本) | ¥4,800 |
| 合計 | ¥47,900 |

↓
わんだ～らんど特価¥43,000
M5 pro ¥398,00→¥36,000
M5 ¥49,800→¥45,000

### ★今月の目玉商品

⊙下記商品は送料御負担下さい。

**カシオPV1000**
本体＋ゲームソフト2本　5セット限り
定価¥24,400→¥20,000

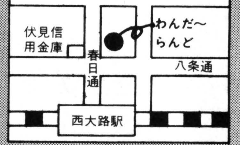
**アタリ2800**
本体＋ゲームソフト2本　10セット限り
定価¥25,000→¥20,000

**ぴゅう太Jr**
本体＋ゲームソフト2本　5セット限り
定価¥24,400→¥20,000

①お支払は頭金ナシ。3～36回のらくらくローンで。　②全国無料配達。
③電話1本でOK!!　④全商品1年間無料保証　（一部商品を除く）
※各種クレジットカード、ローンもご利用下さい。

MSX パソコン・コンピューターゲームの専門店
■MSXパソコン■コンピューターゲーム■ビデオ

わんだ～らんど
**WONDERLAND**




営業時間　平日11:00～20:00
日祭日 10:00～19:00　月曜定休

〒600 京都市下京区七条御所ノ内本町2～2(下京区八条春日上ル)
振込先　伏見信用金庫西八条支店（当座)50476
☎075(314)5182

# 目白マイコンプラザ

☎ 989-8020
988-2503

**高価下取**　**全国無料配送**　**ビデオ機器もOKだ!!**

## 新機種 お楽しみ価格コーナー

※価格は係員に御相談下さい。

〈本体〉

| | |
|---|---|
| PC-9801F2 | ~~398,000円~~ |
| PC-9801E | ~~215,000円~~ |
| PC-8801mkIImode10 | ~~168,000円~~ |
| 〃 20 | ~~225,000円~~ |
| 〃 30 | ~~275,000円~~ |
| FM-11 AD2 | ~~298,000円~~ |
| 〃 BS | ~~398,000円~~ |
| FM-NEW7 | ~~99,800円~~ |
| FM-77 D2 | ~~228,000円~~ |
| シャープ MZ-1500 | ~~89,800円~~ |
| 〃 MZ-2200+データレコーダー | ~~108,000円~~ |
| 〃 XIC | ~~219,600円~~ |
| 〃 XI | ~~268,000円~~ |
| 〃 XID | ~~326,000円~~ |
| MSX各機種 | 格安 |
| 〈ワープロ〉 | |
| 書院 WD-500 | ~~330,000円~~ |
| オアシスライト | ~~220,000円~~ |
| NEC PWP-100 | ~~349,800円~~ |

※その他の機種もお問い合せ下さい。

| | |
|---|---|
| 〈CRT〉 | |
| 14インチカラー高解像 (4000文字) | 95,000円 |
| 〃 ( 〃 ) | 90,000円 |
| 14インチカラー中解像 (2000文字) | 54,000円 |
| 12インチモノクロ高解像 (4000文字) | 38,000円 |
| 12インチモノクロ中解像 (2000文字) | 24,000円より |
| 〈FDD〉 | |
| 5インチ両面倍密デュアルPC用(ケーブル、I/F込) | 100,000円 |
| 〃 FM用( 〃 ) | 105,000円 |
| 8インチ両面倍密デュアル(PC-9800シリーズ対応)本体価格 | 193,000円 |
| 〃 (I/F付) | 220,000円 |
| 8インチ両面倍密デュアル 本体価格 | 186,000円 |
| 〃 (I/F、ケーブル込み) | 216,000円 |
| 〈プリンター〉 | |
| PC-9800(EF適応漢字プリンター(ケーブル付)) | 90,000円 |
| PC、FMシリーズ対応80ケタサーマルプリンター | 40,000円 |
| NEC漢字プリンターシリーズ | 特価 |
| 〈データレコーダー〉 | |
| 一流メーカー品 限定販売 | 9,800円 |

## あなたのコンピュータは眠っていませんか!!



ソフトの売買を開始します。全ソフト割引き有。
ソフトの試用制度有り。1万円以上は送料無料。
ビジネスソフトのみ!! 不用ソフト引きとります。

## 中古品 特価コーナー

※数に限りがあります。品切れの際は御了承下さい。

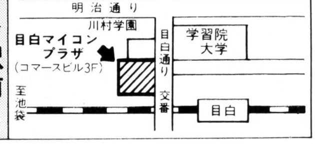
〈本体〉

| | |
|---|---|
| PC-8801 | 105,000円 |
| 〃 (漢ROM付) | 110,000円 |
| ( 〃 ) | 115,000円 |
| 極上( 〃 ) | 125,000円×3台 |
| PC-6001mkII(シルバー) | 54,000円 |
| PC-2001+PC-2021+PC-2006 | 68,000円 |
| FM-11 EX | 200,000円 |
| FM-7 | 85,000円 |
| My OASIS(プリンター付) | 360,000円 |
| MZ-731 | 41,000円×5台 |
| JR-100 | 26,500円 |
| OASIS 100J(プリンター付) | 650,000円 |
| if 800-M20(IF80120)(カラー、プリンタ、5インチ) | 240,000円 |
| マルチ16、(MP-1605S)(5インチ、カラー) | 310,000円 |
| 〈モニター〉 | |
| KAGAVISION II (2000文字) | 42,000円×2台 |

| | |
|---|---|
| 〈プリンター〉 | |
| PC-8822(漢字プリンター) | 125,000×2台 |
| MP-80III(PC88用) | 59,800円 |
| MP-80F/T(PC80用) | 45,000円 |
| GP-250F(PC80用) | 45,000円 |
| 〈机〉 | |
| パソコン机 | 特価 |
| 〈周辺器機〉 | |
| HAL PCG-8100 | 25,000円 |
| 〈ポケコン〉 | |
| PC-1500(新品) | 30,000円 |
| PC-1245( 〃 ) | 13,000円 |
| PC-1250( 〃 ) | 15,000円 |
| PC-1401( 〃 ) | 18,000円 |
| CE-125 ( 〃 ) | 18,000円 |
| CE-155 ( 〃 ) | 30,000円 |
| グラフブレーン( 〃 ) | 20,000円 |

★クレジット・超低金利最高60回まで
★完全保証
★振込先……三井銀行目白支店:普通5100263
※只今、アルバイト募集中!お気軽にお電話を。

★駅前




■営業時間/AM10:00~PM8:00(木曜定休日)　〒171 東京都豊島区目白2-39-3(目白駅前コマースビル3F)

# 日本語ワードプロセッサ
# ユーカラJJ

- PC-8800シリーズ 5″2D版・テープ版
- PC-8001mkII 5″2D版・テープ版
- PC-6001mkII 5″1D版・テープ版
- X1シリーズ 3″2D・5″2D版・テープ版
- MZ-1500 QD版

**時代は進化します。OAも進化します、もちろんワープロも。ユーカラJJに強力なチューンアップオプション〝ターボキット〞新登場。ワープロの境界線が一気にひろがってきました。**

## 新発売 ユーカラJJがパワーアップ!!

チューンアップオプション

### ユーカラJJ ターボ・キット TURBO KIT

●行間ピッチを自由に指定できます。
●通信機能がつきます。
●漢字ROMをサポートします。
　漢字ROMがセットされていれば自動的に漢字ROMを使用し、大幅にスピードアップします。
（注1）ユーカラJJターボキットは単独では使用できません。必ずユーカラJJ本体とあわせてご使用下さい。
（注2）PC-6001mkII・X1のテープ版にはターボキットはありません。

プリントアウトサンプル
このサンプルは行間ピッチを3(ドット)と指定したものです。

電話番号変更のご案内

拝啓
　貴社、益々ご清栄のこととお慶び申し上げます。
平素は格別なご愛顧を賜わり誠にありがとうござ
います。
　さて、此の度○月○日より、当社電話番号が
下記の通り変更になりますので、お電話の際、
お間違いなきようご利用賜わりたくご案内申し
上げます。
敬具
記

新局番（○○○）★★★★
以上

（使用プリンタ　PC－8822）
行間隔　＝　3
文字間隔　＝　2

㊟機器構成をご確認の上、お買求め下さい。



## ユーカラJJ
PC-8800シリーズ
PC-8001mkIIにも 機能追加で堂々登場!

●追加機能
①行間ピッチ自由設定可　②通信機能つき
③ディスク版では、16,400語の単語辞書つき

## MZ-1500用 ユーカラJJ
文節変換機能を搭載して7月初旬新発売

| ユーカラJJ | | |
|---|---|---|
| PC-8800シリーズ | 5″2D版・テープ版 | ディスク版 各￥19.800 |
| PC-8001mkII | 5″2D版・テープ版 | |
| PC-6001mkII | 5″1D版・テープ版 | テープ版 各￥9.800 |
| X1シリーズ | 3″2D・5″2D版・テープ版 | |
| MZ-1500 | QD版 | ￥12.800 |
| **ユーカラJJターボキット** | | |
| PC-6001mkII | 5″1D版 | ㊔ ￥8.000 |
| PC-6601 | 3.5″1D版 | |
| X1シリーズ | 3″2D・5″2D版 | |

### ユーカラJJの共通特長

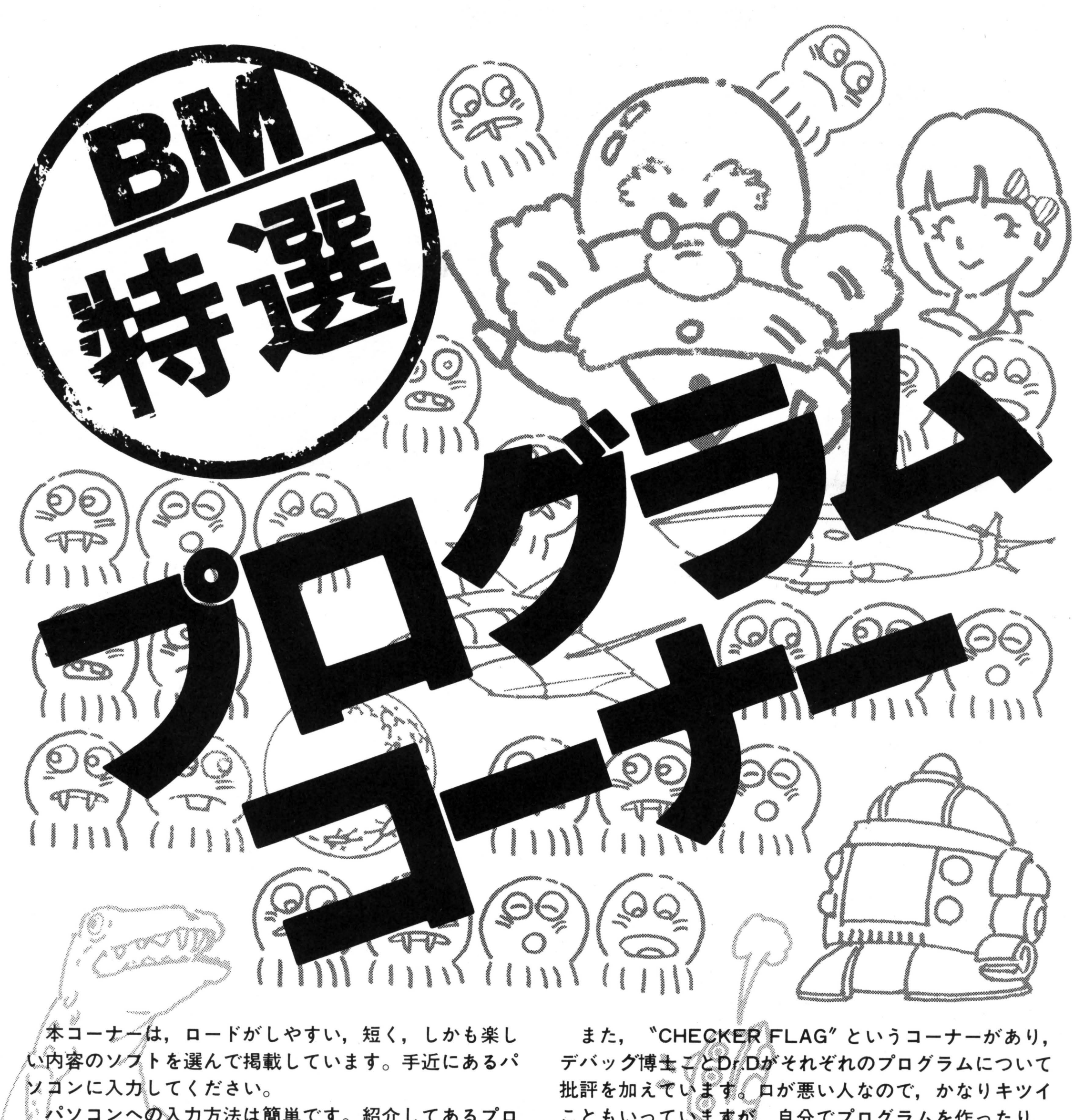
●一括入力(カナ19文字まで)連続変換方式●カナ、ローマ字、JISコードによる漢字変換●カーソル移動だけで、下線、罫線を引いたり消したりできます●編集時でも文書のイメージが見られます。●漢字プリンタでなくても使用できます●タテ書印刷もできます。●X1シリーズ用では、①ディスク版・テープ版共にJIS 第一水準3,304文字をサポートしています。②ディスク版では、16,400語の辞書付。③スーパーインポーズ機能があります。

CTC 東海クリエイト
Computer Technical Creation
〒108 東京都港区芝5-13-18 MTCビル6F ☎03-456-4615
宮崎営業所／〒880 宮崎市高千穂通1-6-35住友生命ビル7F ☎0985-29-1966

インフォメーションセンター
（専用）TEL 03-456-4610
●当社ソフトについてのお問合せは上記までお気軽にどうぞ

資料請求券 B・M 8

# BM特選 プログラムコーナー



本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

## プログラム投稿者へのお願い

**住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）**を原稿にかならず書いておいてください。

また、プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙2枚〜4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容、②使いかた・遊びかた、③操作方法、④プログラムのしくみ、（変数表、フローチャートなどもあるとよい）⑤プログラムの具体的な入力方法、⑥改造のアドバイス**などを書きます。

**Ⓐ使用機種名、Ⓑ言語、Ⓒメモリの容量**も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし、二〜三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名、自分の住所氏名を書き込み、必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は、**オリジナル**のもので、**未発表**のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトルなど**を明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので、あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし、掲載誌をお送りします。　**編集部**

**★愛読者カードについている応募カードも、忘れずに同封してください。**

**あて先：〒141 東京都品川区東五反田1−11−15**
**電波新聞社出版部**
**「マイコンBASICマガジン」係**

**※封筒のウラ側に、機種名、タイトル、自分の住所、氏名、年令、電話番号を記入してください。**

APPLE II / PASOPIA(T) / PB-100
BM-Jr/L II / PASOPIA7 / PC-1245
BM-L III/mk5 / PC-6001 / PC-1500
コモドール64 / PC-8001 / PC-2001
FM-7/8 / PC-8801
FP-1100 / PC-9801
RX-78 / ぴゅう太
JR-100 / SC-3000
JR-200 / SMC-777/70
MSX / VIC-1001
M5 / X1
MAXMACHINE / ZX81
MULTI 8 / HC-20
MZ-700/1200 / JR-800
MZ-80B/2000 / PC-8201
MZ-2200 / FX-702P
MZ-5500 / PASOPIA mini

APPLE II/IIe(10KBASIC)用

# PRO TENNIS



相田　泰志

テニス・ブームまっ盛りの今日このごろ。毎日カベ打ちでがんばっていたあなたにも，チャンスが回ってまいりました。

そう，この試合に勝てば，あなたも晴れてプロ・テニス・プレーヤーに！　さあ，栄光はすぐ目の前に，LET'S PLAY GAME！

## ☆FIGHT INSTRUCTION

タイトル終了と同時に，何かキーを押してください。すぐに，ゲームが始まります。

手前のPLAYERがあなたです。JOY STICKで左右に動き，ボールを打ち返してください。また，打ち返す時にBUTTON 0を押していれば右へ，BUTTON 1を押していれば左へ，それぞれ飛んでいきます。

### CHECKER FLAG

**Dr.D**：ハイリゾのゲームだ。ゲーム・ルーチンは，ボールの移動と判定のみだが，やってみると意外に難しいな。

**編**：昔に流行したブロックくずしに似たプログラムです。アイデアとグラフィックのうまさが目立ちました。

**《第1表》プログラムの説明**

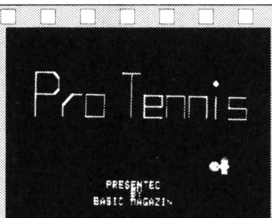
| | |
|---|---|
| 10～ | イニシャライズ |
| 100～ | メイン・ルーチン |
| 800～ | 味方MOVEルーチン |
| 850～ | 敵MOVEルーチン |
| 900～ | BALL表示ルーチン |
| 910～ | GIRL表示ルーチン |
| 1000～ | コート表示ルーチン |
| 2000～ | マシン語データ |
| 3000～ | タイトル表示ルーチン |
| 3100～ | 得点表示ルーチン1 |
| 4000～ | 敵得点ルーチン |
| 5000～ | 味方得点ルーチン |
| 6000～ | GAME OVER ルーチン |
| 7000～ | 得点表示ルーチン2 |

**―参考文献―**

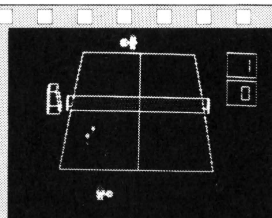
BASICマガジン「3Dテニス」

## ☆入力の注意

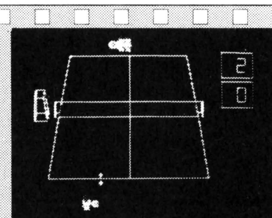
プログラム中でPRINT" "となっている所がありますが，そこにはCTRL－Gを入力してください。



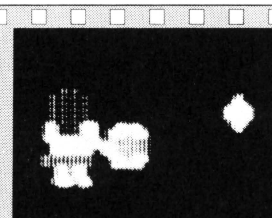

**《写真1》　デモ画面。ギャルがかわいく登場します**



**《写真2》　いくわよー！　ポーン，ポーン！**



**《写真3》　ハイ！　みごとレシーブです**



**《写真4》　あらら，失敗しちゃったのネー！**

★OFコーナー……**編集長**：TV出演して一躍有名になった私です。はげましの手紙もドッサリ！　どうもありがとう!!　このOFは，もちろんみなさんを有名にしちゃうコーナーですから，どしどし応募してください。

```
10  HOME : VTAB 12: HTAB 15: PRINT
     "WAIT A MOMENT...": GOSUB 20
     00: GOSUB 2100:
20  GOSUB 3000
90 MS = 0:TS = 0: HOME
100  GOSUB 1000: GOSUB 7000:MX =
     10:MY = 21:TX = 15:TY = 1:X =
     TX - 1:Y = TY + 1
150  GOSUB 850
160  GOSUB 900
200 C = ( RND (1) * 1 - .5)
210  GOSUB 800: GOSUB 900:X = X +
     C:Y = Y + 1: GOSUB 900
215  IF (X < 3) OR (X > 31) THEN
     5000
220  IF Y < 21 THEN 210
230  IF (X > MX + 4.8) OR (X < MX
      + 2.5) THEN 4000
235  PRINT ""
330 C = ( PEEK ( - 16287) > 127) *
     RND (1) + ( PEEK ( - 16286)
     > 127) * RND (1) * - 1
335 YO = X + C * 19
340  GOSUB 850: GOSUB 900:X = X +
     C:Y = Y - 1: GOSUB 900: GOSUB
     800
345  IF (X < 6) OR (X > 31) THEN
     GOTO 4000
350  IF Y > 2 THEN 340
360  IF (X < TX + 0.1) OR (X > TX
      + 1.9) THEN 5000
365  PRINT ""
370  GOTO 200
500  END
799  REM  ------MY MOVE-------
800 A = PDL (0):K = - 1 * (A <
     85) + (A > 170): IF (MX + K <
     0) OR (MX + K > 31) THEN K =
     0
810 MX = MX + K:CR = 0
820 DX = MX:DY = MY: GOSUB 910: RETURN

849  REM  ------TEKI MOVE-----
850 A = SGN (YO - TX - 1): IF A =
     0 THEN RETURN
855  IF (TX + A < 6) OR (TX + A >
     30) THEN A = 0
860 TX = TX + A:CR = 2
870 DX = TX:DY = TY: GOSUB 910: RETURN

899  REM  ------BALL DISP-----
900  POKE 768,X: POKE 769,Y * 8: CALL
     28680: RETURN
909  REM  ------GIRL DISP-----
910  IF DX < > INT (DX / 2) * 2
     THEN CR = CR + 1
915 T = CR * 80 + 24960:T1 = INT
     (T / 256):T2 = T - T1 * 256:
     POKE 252,T2: POKE 253,T1
920  POKE 768,DX: POKE 769,DY * 8
     : CALL 28726: RETURN
1000  HGR : POKE - 16302,0
1010  HCOLOR= 3: HPLOT 58,28 TO 2
     00,28 TO 226,151 TO 32,151 TO
     58,28: HPLOT 45,89 TO 213,89
     : HPLOT 130,28 TO 130,151
1020  HPLOT 40,89 TO 40,74 TO 41,
     89 TO 41,74: HPLOT 218,74 TO
     218,89 TO 217,89 TO 217,74
1030  HPLOT 42,74 TO 216,74: HPLOT
     216,85 TO 42,85: HCOLOR= 1: FOR
     I = 75 TO 85 STEP 2: HPLOT 4
     6,I TO 212,I: NEXT
1040  HCOLOR= 3: HPLOT 31,93 TO 3
     3,85 TO 18,85 TO 16,93 TO 31
     ,93 TO 26,70 TO 16,70 TO 18,
     62 TO 28,62 TO 26,70
1050  HPLOT 16,70 TO 16,93: HPLOT
     18,62 TO 18,85: HPLOT 28,62 TO
     33,85
1060  RETURN
2000  FOR Y = 0 TO 191:A = INT (
     Y / 64):D = Y - 64 * A:B = INT
     (D / 8):C = D - 8 * B:T = 81
     92 + 1024 * C + 128 * B + 40
      * A
2010  POKE 24768 + Y,T - INT (T /
     256) * 256: POKE 24576 + Y, INT
     (T / 256): NEXT
2020  RETURN
2100  DATA 0,80,0,0,0,0,84,2,0,0,
     0,84,2,0,0,0,84,2,0,0,0,84,2
     ,0,0,0,84,2,0,0,0,86,6,31,0,
     0,86,6,59,0,0,126,79,106,0,0
     ,124,127,74,0,0,124,115,106,
     0,0,213,194,59,0,0,213,130,3
     1,0,0,76,1,0,0,0,76,1,0,0,0,
     92,3,0,0,0
2110  DATA 32,1,0,0,0,40,5,0,0,0,
     40,5,0,0,0,40,5,0,0,0,40,5,0
     ,0,0,40,5,0,0,0,44,13,62,0,0
     ,44,13,119,0,0,124,31,85,0,0
     ,120,127,85,0,0,120,231,85,0
     ,0,170,133,119,0,0,170,133,6
     3,0,0,48,3,0,0,0,48,3,0,0,0,
     112,6,0,0
2120  DATA 0,0,0,5,0,0,0,32,21,0,
     0,0,32,21,0,0,0,96,31,0,0,0,
     96,31,0,0,124,96,31,0,0,110,
     32,23,0,0,43,241,31,0,0,43,2
     53,63,0,0,43,255,55,0,0,43,2
     41,31,0,0,110,208,138,0,0,12
     4,208,138,0,0,0,64,13,0,0,0,
     64,13,0,0
2130  DATA 0,96,13,0,0,0,0,10,0,0
     ,0,64,42,0,0,0,64,42,0,0,0,6
     4,63,0,0,0,64,63,0,0,120,65,
     63,0,0,92,65,46,0,0,86,98,63
     ,0,0,86,122,63,0,0,86,126,25
     5,0,0,86,98,255,0,0,92,161,1
     49,0,0,120,161,149,0,0,0,0,2
     7,0,0,0,0,27,0,0,0,64,27,0
2150  FOR I = 0 TO 319: READ A: POKE
     24960 + I,A: NEXT
2200  DATA 0,8,28,62,62,28,8,0,16
     9,8,133,251,169,112,133,253,
     169,0,133,252,172,1,3,162,0,
     185,192,96,133,254,185,0,96,
     133,255,172,0,3,161,252,81,2
     54,145,254,230,252,238,1,3,1
     98,251,208,223,96,169,16,133
     ,251,169,5
2210  DATA 133,250,172,1,3,185,19
     2,96,133,254,185,0,96,133,25
     5,140,1,3,172,0,3,162,0,161,
     252,145,254,200,230,252,208,
     2,230,253,198,250,208,241,23
     8,1,3,198,251,208,209,96
2250  FOR I = 0 TO 105: READ A: POKE
     (28672 + I),A: NEXT
2300  DATA 160,0,177,248,170,230,
     248,208,2,230,249,177,248,16
     8,136,208,253,141,48,192,202
     ,208,244,230,248,208,2,230,2
     49,96
2350  FOR I = 0 TO 29: READ A: POKE
     29184 + I,A: NEXT : RETURN
3000  HOME : HGR : HCOLOR= 3
3010  HPLOT 20,80 TO 40,80 TO 45,
     75 TO 45,65 TO 40,60 TO 20,6
     0 TO 20,100: HPLOT 50,100 TO
     50,90 TO 60,80 TO 70,80: HPLOT
     75,80 TO 75,100 TO 95,100 TO
     95,80 TO 75,80
3020  HPLOT 115,60 TO 135,60 TO 1
     25,60 TO 125,100: HPLOT 140,
     90 TO 160,90 TO 160,80 TO 14
     0,80 TO 140,100 TO 160,100: HPLOT
     165,100 TO 165,80 TO 185,80 TO
     185,100
3030  HPLOT 190,100 TO 190,80 TO
     210,80 TO 210,100: HPLOT 220
     ,80 TO 220,100: HPLOT 255,80
      TO 235,80 TO 235,90 TO 255,
     90 TO 255,100 TO 235,100
3040  FOR DX = 0 TO 30:DY = 17:CR
      = 2: GOSUB 910: FOR I = 0 TO
     50: NEXT : NEXT
3050 X = 31: FOR Y = 17 TO 9 STEP
      - 1: GOSUB 900: FOR I = 0 TO
     200: NEXT : GOSUB 900: NEXT
     : GOSUB 900
3060  VTAB 21: HTAB 15: PRINT "PR
     ESENTED": VTAB 22: HTAB 19: PRINT
     "BY": VTAB 23: HTAB 13: PRINT
     "BASIC MAGAZIN"
3065 I = 0
3070 A = PEEK ( - 16384): POKE -
     16368,0: IF A > 127 THEN RETURN

3080 I = I + 1: IF I < 1000 THEN
     3070
3090  GOTO 3000
3100  HPLOT I,J + 1 TO I,J + 6: RETURN

3110  HPLOT I,J + 8 TO I,J + 13: RETURN
3120  HPLOT I + 1,J TO I + 9,J: RETURN

3130  HPLOT I + 1,J + 7 TO I + 9,
     J + 7: RETURN
3140  HPLOT I + 1,J + 14 TO I + 9
     ,J + 14: RETURN
3150  HPLOT I + 10,J + 1 TO I + 1
     0,J + 6: RETURN
3160  HPLOT I + 10,J + 8 TO I + 1
     0,J + 13: RETURN
3200  HCOLOR= 0: GOSUB 3100: GOSUB
     3110: GOSUB 3120: GOSUB 3130
     : GOSUB 3140: GOSUB 3150: GOSUB
     3160: RETURN
3210  HCOLOR= 3: GOSUB 3100: GOSUB
     3110: GOSUB 3120: GOSUB 3140
     : GOSUB 3150: GOSUB 3160: RETURN

3220  HCOLOR= 3: GOSUB 3150: GOSUB
     3160: RETURN
3230  HCOLOR= 3: GOSUB 3110: GOSUB
     3120: GOSUB 3130: GOSUB 3140
     : GOSUB 3150: RETURN
3240  HCOLOR= 3: GOSUB 3120: GOSUB
     3130: GOSUB 3140: GOSUB 3150
     : GOSUB 3160: RETURN
3250  HCOLOR= 3: GOSUB 3100: GOSUB
     3130: GOSUB 3150: GOSUB 3160
     : RETURN
4000  FOR I = 0 TO 50:A = PEEK (
      - 16336): NEXT :TS = TS + 1
     : GOSUB 7000: IF (TS > 3) THEN
     6000
4020  GOTO 100
5000  FOR I = 0 TO 50:A = PEEK (
      - 16336): NEXT :MS = MS + 1
     : GOSUB 7000: IF (MS > 3) THEN
     6000
5020  GOTO 100
6000  FOR I = 0 TO 1000: NEXT
6010  HOME : TEXT : IF MS > TS THEN
     VTAB 10: HTAB 15: PRINT "YO
     U WIN ! ! !": PRINT "": GOTO
     6100
6020  VTAB 10: HTAB 15: PRINT "YO
     U LOSE ....": FOR I = 0 TO 3
     00:A = PEEK ( - 16336): NEXT

6100  FOR I = 0 TO 1000: NEXT : GOTO
     20
7000  HCOLOR= 3: HPLOT 241,24 TO
     279,24 TO 279,50 TO 241,50 TO
     241,24: HPLOT 241,54 TO 279,
     54 TO 279,80 TO 241,80 TO 24
     1,54
7010 I = 260:J = 30: GOSUB 3200: ON
     TS + 1 GOSUB 3210,3220,3230,
     3240,3250:J = 60: GOSUB 3200
     : ON MS + 1 GOSUB 3210,3220,
     3230,3240,3250
7020  RETURN
10000  FOR I = 16 ^ 3 * 7 + 16 ^
     2 * 2 TO 16 ^ 3 * 7 + 16 ^ 2
      * 2 + 16 * 1 + 13:A = PEEK
     (I): PRINT A",";: NEXT
```

★友達は苦労して買ったＰ６mkⅡで国鉄の運賃のデータばかり入れています。たまにはゲームでも作れや!!
（大阪府枚方市・浜田　巧14才）……【影：むむ，一句浮かんだぞ。われと来て遊べや芸のない子供！どーだ??】

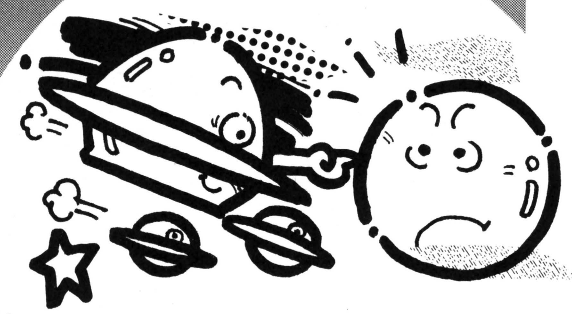
ベーシックマスターJr./LII2用

# DEFENSE SATELLITE

25 THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード BJ①

桐山 忍



地球は数年前から，MB星と戦争状態にあった。地球軍はMB軍に歯がたたず，今ではほとんど壊滅状態となっていた。

MB星人は，放射能をエネルギーとしているため，地球にある原爆を爆発させようとしている。そうなれば，人類は滅亡である。

MB軍のUFOを，絶対に地球に近づけてはならない。

## ▶遊びかた

RUNすると，しばらくしてからタイトル画面になり，RETキーでスタートです。

中央のゴチャゴチャしたのが地球，その上の✦が軍事衛星です。衛星は<と>で，地球の周りを左右に回転します。そしてW，A，S，Zで4方向に，BEAMを発射できます。これでUFO（÷）を撃ってください。

衛星がUFOにぶつかると，しばらく衛星が使用不能になります。UFOが5機地球に着くと，GAME OVERです。RETでタイトルにもどります。

### CHECKER FLAG

Dr. D：久しぶりだね，桐山くん!!プログラムもアイデアも，相変らず見事なものだ。さすが，キャリアのMBユーザーだな。

## ▶プログラムについて

衛星の軌道はSINとCOSで求めますが，ゲーム中にこれを使うとスピードが落ちるので，RUN直後に配列に入れています。

UFOは最大10機ですが，これを1度に動かすと時間がかかるので，1度に2機ずつ動かしています。

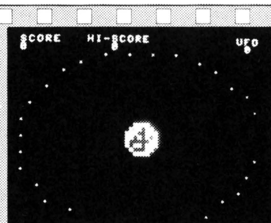
なお，カラーのない人はPOKE$E890,…をとってください。

《第1表》変数表

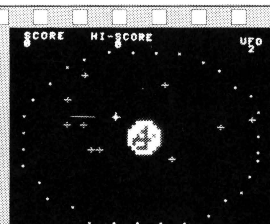
| | |
|---|---|
| X | 衛星の位置（E(x)のxに使用） |
| U(x) | UFOの位置 |
| U1(x) | UFOの進む方向 |
| E(x) | 衛星の軌道 |
| B | BEAMの位置 |
| P | BEAMの進む方向 |
| M | 地球に着いたUFOの数 |
| C | 動かすUFOの番号 |
| L | 衛星使用不能カウンタ　etc. |



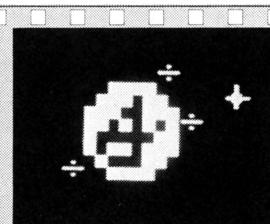

《写真1》わーっ，かっこいいタイトルじゃん!!




《写真2》暗黒の宇宙に光る地球。静かだー




《写真3》と，とつぜん現れたUFO。こんにゃろ!!

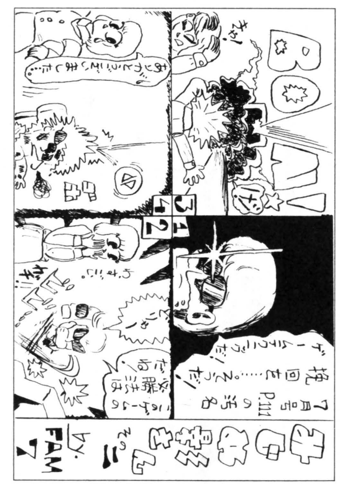


《写真4》も，もーうダメ!!衛星の動きに注目してネ！

★「シナモンパンモレモンパンモナシ」さあ，みなさん左右どちらから読んでも？(静岡県伊東市・針ヶ谷厚ちゃん13才)……【影：お逆さ言葉だね。よし，私も"はらへったっへらは"と。編：どこが逆さ言葉だ！】

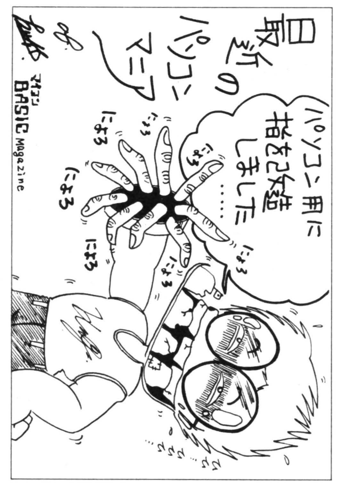
# DEFENSE SATELLITEのプログラム・リスト

```
  10 GOSUB 700
  20 REM ### ｼｮｷ ｾｯﾃｰ 2 ###
  30 LET S=0:LET M=0:LET X=1:LET B=0:LET P=0:LET C=1:LET L=0
  40 FOR I=1 TO 10:LET U(I)=0:LET U1(I)=0:NEXT I
  50 GOSUB 750
  60 GOSUB 530
  70 REM ### SATELLITE ###
  80 IF L>0 THEN LET L=L-1:GOTO 130
  90 LET X1=X:LET K=ASC(INKEY$):LET X=X-(K=$2C)+(K=$2E):LET X=X-(X=25)*24+(X=0)
*24
 100 POKE E(X1),32:POKE $E890,5:LET V=PEEK(E(X)):POKE E(X),$87
 110 IF V=$1F THEN GOTO 380
 120 LET P0=((K=$5A)*32+(K=$53)-(K=$57)*32-(K=$41))*(P=0):IF P0<>0 THEN LET P=P
0:LET B=E(X)
 130 GOSUB 310
 140 REM ### U F O ###
 150 FOR I=C TO C+1:LET F=U(I):LET F0=F:IF F=0 THEN GOTO 260
 160 LET F=F+INT(RND(2))*2-1+U1(I)*SGN(INT(RND(10))):LET V=PEEK(F)
 170 IF (V=0)+(V=$1F)+(V>$20) THEN LET F=F0:GOTO 220
 180 POKE F0,32:IF V<16 THEN LET J=I:LET I=C+1:NEXT I:GOTO 410
 190 IF F<$240 THEN LET U1(I)=32
 200 IF F>$2FF THEN LET U1(I)=-32
 210 POKE $E890,2:POKE F,$1F
 220 LET U(I)=F:NEXT I:LET C=C+2-(C=9)*10
 230 GOSUB 310
 240 GOTO 80
 250 REM ### UFO ｼｭﾂｹﾞﾝ ###
 260 LET F=$161+INT(RND(29))+INT(RND(19))*32:IF PEEK(F)<>32 THEN LET F=F0:GOTO
220
 270 IF (F>$1BF)*(F<$380) THEN LET F=F0:GOTO 220
 280 LET U1(I)=-32:IF F<$1C0 THEN LET U1(I)=32
 290 POKE $E890,2:POKE F,$1F:MUSIC T1P0Dｿ:GOTO 220
 300 REM ### B E A M ###
 310 IF P=0 THEN RETURN
 320 POKE B,32:LET B=B+P:LET V=PEEK(B):IF (V<16)+(V=$A5) THEN LET P=0:RETURN
 330 IF V<>$1F THEN GOTO 360
 340 MUSIC T1P0Uﾐ:POKE $E890,7:FOR I=1 TO 10:IF B=U(I) THEN LET S=S+I*10:LET U(
I)=0
 350 NEXT I:LET CURSOR=1:PRINT S;
 360 POKE $E890,6:POKE B,$85+(ABS(P)=32):RETURN
 370 REM ## SATELLITE ｺｼｮｳ ##
 380 FOR I=1 TO 50:POKE $EE80,$FF,0:NEXT I
 390 POKE $E890,2:POKE E(X),$1F:LET L=INT(RND(10)+30):GOTO 130
 400 REM ### UFO ﾁｷｭｳ ﾆ ###
 410 MUSIC T1P1DﾄD≡Dﾗ:LET M=M+1:LET CURSOR=28,1:POKE $E890,7
 420 PRINT M;:LET U(J)=0:IF M<5 THEN GOTO 80
 430 REM ### GAME OVER ###
 440 MUSIC Q0T1P0ﾄDﾗﾄDﾗﾄDﾗﾄDﾗﾄDﾗﾄDﾗﾄD:LET C1=2:LET C0=$60:GOSUB 630
 450 MUSIC Q4T3P5RP9DﾄT1Q0:POKE $E890,7
 460 LET CURSOR=11,4:PRINT "GAME  OVER"
 470 POKE $E890,$F:LET CURSOR=8,21:PRINT "HIT [RETURN] KEY";
 480 IF H<S THEN LET H=S:POKE $E890,$A:LET CURSOR=11,1:PRINT H;
 490 IF INKEY$<>CHR$($D) THEN GOTO 490
 500 GOTO 30
 510 END
 520 REM ### SCREEN ###
 530 POKE $E890,7:CLEAR
 540 PRINT " SCORE   HI-SCORE";TAB(28);"UFO":PRINT S;TAB(11);H;TAB(28);M
 550 FOR I=0 TO $1F:POKE $140+I,0:POKE $3E0+I,0:NEXT I
 560 FOR I=$160 TO $3C0 STEP 32:POKE I,0:POKE I+$1F,0:NEXT I
 570 LET C1=4:LET C0=$10:GOSUB 630
 580 GOSUB 660
 590 POKE $E890,5:POKE E(X),$87
 600 MUSIC Q0T1P7ｿﾄP5ﾄBｿP2ﾗP1ﾗP2ｿP1ｿP2ﾌP1ﾌP7ｿP9ﾄ
 610 RETURN
 620 REM ### EARTH PRINT ###
 630 POKE $E890,C0+C1:POKE $26F,$D,$A:POKE $28E,$D,2,4,$A
 640 POKE $2AE,9,$F,$C,$D:POKE $2CF,$F,7:POKE $E890,C1
 650 POKE $26E,$C:POKE $271,3:POKE $2CE,8:POKE $2D1,6:RETURN
 660 POKE $E890,6:FOR I=.2 TO PAI*2+.2 STEP .2
 670 LET X0=INT(COS(I)*15)+16:LET Y0=INT(SIN(I)*11)+13
 680 LET CURSOR=X0,Y0:PRINT "・";:NEXT I:RETURN
 690 REM ### ｼｮｷ ｾｯﾃｰ 1 ###
 700 RANDOMIZE :LET H=0:LET J=0:DIM U(10),E(24),U1(10)
 710 POKE $E890,$D,0,1:CLEAR :FOR I=.1 TO PAI*2 STEP .261
 720 LET X=INT(COS(I+4.7)*4.5+16):LET Y=INT(SIN(I+4.7)*4.5+13)
 730 LET J=J+1:LET E(J)=$100+X+Y*32:POKE E(J),$87:NEXT I:RETURN
 740 REM ### T I T L E ###
 750 POKE $E890,2:CLEAR
 760 POKE $100,$C,$F,3,0,$F,$F,0,$F,$F,$F,0,$F,$F,0,3,0,3,0,$F,0,$C,$F,3
 770 POKE $120,4,0,4,4,$F,0,4,0,0,0,4,$F,0,4,4,$C,6,8,3,6,5,3
 780 POKE $140,5,$F,6,5,$F,3,5,$F,3,0,5,$F,3,9,8,$B,8,$F,$B,4,$F,$F
 790 POKE $165,4:POKE $185,9:POKE $1A4,4:POKE $1C4,9
 800 POKE $E890,5:FOR I=$168 TO $17F:POKE I,$F:NEXT I
 810 POKE $187,8,3,0,$C,0,$C,$F,$F,$C,$F,$F,$C,0,0,$C,0,0,$C,$F,$C,$F,$F,$C,$F,
$F
 820 POKE $1A8,4,$C,6,2,0,4,0,4,$F,3,4,0,0,4,0,0,0,9,0,4,0,4,$F,3
 830 POKE $1C5,$C,$F,$F,6,4,$E,$A,0,4,0,4,$F,$F,4,$F,$F,4,$F,$F
 840 POKE $1D8,$C,5,0,4,0,4,$F,$F:LET C1=4:LET C0=$10:GOSUB 630
 850 POKE $E890,3:LET CURSOR=22,12:PRINT "[<]";CHR$($7B,32,$7C);"[>]";
 860 POKE $E890,6:LET CURSOR=5,10
 870 PRINT "W";CHR$($A,8,$7E,$A,8,8,8,$41,$7B,32,$7C,$53,$A,8,8,8,$7D,$A,8);"Z"
;
 880 POKE $E890,4:LET CURSOR=5,19:PRINT "UFO( )ｦ ﾁｷｭｳﾆ ﾁｶｽﾞｹﾙﾅ!!";
 890 POKE $E890,2:POKE $369,$1F:POKE $E890,7:LET CURSOR=14,15:PRINT "ﾁｷｭｳ";
 900 POKE $E890,$14:LET CURSOR=8,22:PRINT "HIT [RETURN] KEY";:LET I=1
 910 LET I=1:POKE $E890,5
 920 POKE E(I),32:LET I=I+1-(I=24)*24:POKE E(I),$87
 930 IF INKEY$<>CHR$($D) THEN GOTO 920
 940 MUSIC T2Q2P7BDｼﾌP3B≡ﾚﾄﾚP7BDｼP9Dﾌ
 950 RETURN
```




by FAM7

評…青年の主張！私はバカではない!!（影）




by OF

評…実用珍案ですネ！しかし…（編）



★温泉の湯につかりながら下を見る。小さなタイルが大浴場にきちんと並んでいる。これでウォーゲームしたらどうだろ？（北海道千歳市・**金田一和彦16才**）……【**編**：影さんは足の指で将棋をやったらいいといってたけど。】

# ごんべいさん
## 戦いの巻

エントリーコード BJ②
山田　一弘



## ストーリー

有名になったごんべいさんのウワサを聞いた悪い不動産屋が，ごんべいさんの広〜い土地に目をつけました。そこで，不動産屋は近くのゲーム・センターからパークマンとモンスターをつれてきて，ごんべいさんの土地にはなしました。

そこで，ごんべいさんは不動産屋がはなしたパークマンとモンスターを退治しなければなりません。しかし，ごんべいさんは武器を持っていませんでした。

しかたがなく，ごんべいさんは持っていた種を使うことにしました。なんと，その種には大変な秘密があったのです。

## ゲームの説明

ごんべいさん(あなた)は，四つのキー[I]，[J]，[K]，[M]で移動ができます。そして，スペース・キーで種をなげます。しかし，ごんべいさんはあまり力がなく，少ししか飛びません。

また，パークマンはごんべいさんの種を，ドットとまちがえて食べようとしています。パークマンが右端まで行かないうちに，種でやっつけてください。

また，モンスターはゲーム・センターでだれもやっていなかったせいか，人を見ると逃げてしまいます。

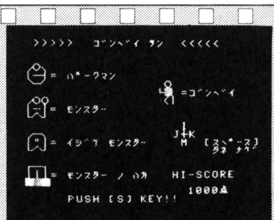
モンスターに種をなげると1回目でいじけて，いじけているうちに種をなげると，そこに墓ができて通れなくなります。いじけている間は，当たってもごんべいさんは死にません。いじけたままだと，しばらくしてもとにもどってしまいます。

ごんべいさんは，パークマンやモンスターに当たったり，種がなくなると死んでしまいます。また，モンスターをうまく殺さないと，モンスターが囲まれたり，

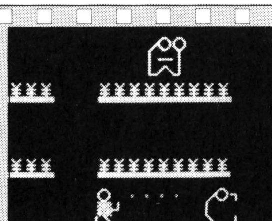
### CHECKER FLAG

**編**：83年12月号の「ごんべいさん」のパート2だそうです。

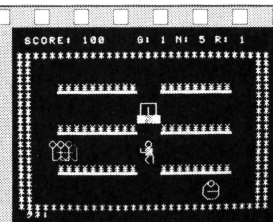
**Dr.D**：モンスターのキャラクタを，ノーマル・キャラクタのみでよく作ったな。これらは30〜110行で定義しているが，BM-Jr.は，CHR$の中にコンマで長々と書くことができる。それと，中にカーソル移動の命令が入っているのに注目しよう！これが，高速化につながってるんだ。



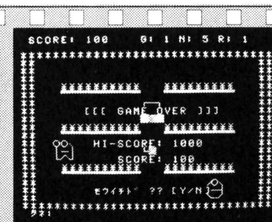

**《写真1》ひと目見て，オモシロソー！**



**《写真2》パークマンに種をピッピッと投げる**




**《写真3》モンスターの墓です**




**《写真4》やってみて，やっぱりオモシロカッタ!!**

★仕事を持つとなかなかマイコンをいじる時間がない。時間がたっぷりある学生がうらやましいな。(神奈川県川崎市・朝日奈幸平31才)……【**編集長**：実感ですね。私も家へ帰ってやろうと思うと目がショボついてー。】

ごんべいさんが囲まれたりします。

## おわりに

とてもストーリーが長くなってしまったので，ゲームの説明やプログラムが長くなってしまいました（すみません）。

それと，このゲームは森さんのゲームの画面構成に似ていますが，まったくのオリジナルです。やってみるとわかりますが，このゲームはなんとなくさみしいのです。そうです，あまり音がないのです。ゲームには音がかかせないと思いますが，ぼくは音楽が苦手なのです。森さんたちは，どうやってゲームにあう音楽を作るのでしょうか？

評…ウマイ，この展開！　ウマイ，この弁当!!（影）




by Ka藤ひろユキ

### ごんべいさん(戦いの巻)のプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE :LET H=1000
20 DIM D(28,22),G$(2),P$(2),M$(4)
30 LET G$(1)=CHR$(9,$94,$A,8,8,$81,$9D,$A,8,$90,$F0)
40 LET G$(2)=CHR$(9,$94,$A,8,$9D,$82,$A,8,8,8,$F3,$92)
50 LET P$(1)=CHR$($8F,$94,$8E,$A,8,8,8,$86,$85,$88,$A,8,8,8,$8C,$85,$8D)
60 LET P$(2)=CHR$($8F,$94,$83,$A,8,8,8,$86,$A,8,$8C,$85,$82)
70 LET M$(1)=CHR$($94,$94,$8E,$A,8,8,8,$86,$85,$86,$A,8,8,8,$81,$93,$82)
80 LET M$(2)=CHR$($8F,$94,$94,$A,8,8,8,$86,$85,$86,$A,8,8,8,$81,$93,$82)
90 LET M$(3)=CHR$($8F,$85,$8E,$A,8,8,8,$86,$22,$86,$A,8,8,8,$81,$93,$82)
100 LET M$(4)=CHR$($84,$85,$83,$A,8,8,8,$86,$86,$86,$A,8,8,8,$60,$9D,$60)
110 LET G1$=CHR$(32,32,32,$A,8,8,8,32,32,32,$A,8,8,8,32,32,32)
120 LET T$="......................"
130 REM >>> ｾﾂﾒｲ <<<
140 CLEAR :LET A$=">>>>>  ｺﾞﾝﾍﾞｲ ｻﾝ  <<<<<"
150 FOR I=23 TO 0 STEP -1
160 LET CURSOR=I,19:PRINT G$(1);CHR$($B);LEFT$(A$,23-I)
170 MUSIC T1P2R:LET CURSOR=I,19:PRINT G1$
180 NEXT I
190 FOR I=1 TO 18:PRINT CHR$(2);:NEXT I
200 LET A$=CHR$($B)
210 LET CURSOR=2,5:PRINT P$(1);A$;"= ﾊﾟｰｸﾏﾝ":LET CURSOR=2,9:PRINT M$(2);A$;"=
ﾓﾝｽﾀｰ"
220 LET CURSOR=2,13:PRINT M$(3);A$;"= ｲｼﾞｹ ﾓﾝｽﾀｰ":LET CURSOR=2,17:PRINT M$(4);
A$;"= ﾓﾝｽﾀｰ ﾉ ﾊｶ"
230 LET CURSOR=18,7:PRINT G$(1);A$;"=ｺﾞﾝﾍﾞｲ"
240 LET CURSOR=21,12:PRINT CHR$($49,$A,8,8,$4A,$80,$4B,$A,8,8,$4D)
250 LET CURSOR=24,14:PRINT "[ｽﾍﾟｰｽ]":LET CURSOR=25,15:PRINT "ﾀﾈ ﾅｹﾞ"
260 LET CURSOR=20,18:PRINT "HI-SCORE":LET CURSOR=21;20:PRINT H;CHR$($EC)
270 LET CURSOR=7,21:PRINT "PUSH [S] KEY!!"
280 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 280
290 LET S=0:LET R=0:LET Q=3
300 LET R=R+1
310 REM >>> ｼｮｷ ｾｯﾃｲ <<<
320 CLEAR :MUSIC T1P0
330 LET CURSOR=10,10:PRINT "[ ｺｰﾋ ﾀｲﾑ ]"
340 LET CURSOR=5,12:PRINT "ｺﾉﾏﾏ ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ｡"
350 LET X=27:LET Y=18:LET Z=1:LET T=20:LET N=6
360 LET P=2:LET Z1=1:LET X1=2:LET Y1=3:LET M1=-1:LET Z2=1:LET E=0
370 RESTORE :FOR I=2 TO 22:FOR J=1 TO 28
380 READ A:IF A=3 THEN LET J=28:GOTO 400
390 LET D(J,I)=A
400 NEXT J:NEXT I
410 REM >>> ｶﾞﾒﾝ <<<
420 CLEAR :PRINT " SCORE:          G:";Q;" N:    R:";R
430 FOR I=0 TO 31
440 LET CURSOR=I,2:PRINT "*";:LET CURSOR=I,21:PRINT "*";
450 NEXT I
460 FOR I=2 TO 20:LET CURSOR=30,I:PRINT "****":NEXT I
470 FOR I=1 TO 3:FOR J=5 TO 26
480 IF (J<15)+(J>17) THEN LET CURSOR=J,I*5+1:PRINT CHR$($5C,$A,8,$F8);
490 NEXT J:NEXT I
500 LET CURSOR=1,22:PRINT "ﾀﾈ:";T$:LET CURSOR=X,Y:PRINT G$(Z)
510 LET CURSOR=7,0:PRINT S;TAB(15);N
520 REM >>> ｺﾞﾝﾍﾞｲ <<<
530 IF T=0 THEN GOTO 1520
540 LET A=ASC(INKEY$):IF A=0 THEN GOTO 710
550 IF A=32 THEN GOTO 1040
560 IF A=$49 THEN IF D(X,Y-1)<2 THEN GOTO 620
570 IF A=$4D THEN IF D(X,Y+4)<2 THEN GOTO 660
580 LET CURSOR=X,Y:PRINT G1$
590 IF A=$4A THEN IF D(X-1,Y)<2 THEN LET X=X-1:LET Z=1
600 IF A=$4B THEN IF D(X+1,Y)<2 THEN LET X=X+1:LET Z=2
610 GOTO 700
620 FOR Y=Y TO Y-4 STEP -1
630 LET CURSOR=X,Y:PRINT G$(Z)
```



★6月号P.128で，僕は学校で最高48回アクビして宿題もやってないがここにはゴキブリがいない。(ラーメンライスは食べてます)。(北海道札幌市・H1の変化)……【影：北海道にはホイホイを売ってないのか？】

```
640 MUSIC ﾄ:LET CURSOR=X,Y:PRINT G1$
650 NEXT Y:GOTO 700
660 FOR Y=Y TO Y+4
670 LET CURSOR=X,Y:PRINT G$(Z)
680 MUSIC ﾄ:LET CURSOR=X,Y:PRINT G1$
690 NEXT Y
700 LET CURSOR=X,Y:PRINT G$(Z)
710 REM >>> ﾊﾟｰｸﾏﾝ <<<
720 LET Z1=3-Z1
730 LET CURSOR=P,18:PRINT G1$
740 IF RND(1)<.2 THEN LET P=P+1
750 IF P=28 THEN GOSUB 1450
760 LET CURSOR=P,18:PRINT P$(Z1)
770 IF Y=18 THEN IF ABS(P-X)<3 THEN GOTO 1520
780 REM >>> ﾓﾝｽﾀｰ <<<
790 IF E>0 THEN LET E=E-1:MUSIC Dｿｿ:LET CURSOR=X1,Y1:PRINT M$(3):GOTO 520
800 LET J=0:LET CURSOR=X1,Y1:PRINT G1$
810 IF (X1=2)+(X1=15)+(X1=27) THEN LET M1=0:GOTO 850
820 IF Y1=Y THEN LET M1=SGN(X1-X):LET Z2=M1*.5+1.5
830 IF D(X1+M1,Y1) THEN LET M1=-M1:LET Z2=3-Z2
840 GOTO 1010
850 REM >>> ﾜｶﾚ ﾐﾁ <<<
860 ON INT(RND(4))+1 GOTO 870,890,910,960
870 IF D(X1-1,Y1)=0 THEN LET M1=-1:LET Z2=1
880 GOTO 1010
890 IF D(X1+1,Y1)=0 THEN LET M1=1:LET Z2=2
900 GOTO 1010
910 IF D(X1,Y1-1)>0 THEN GOTO 1010
920 FOR Y1=Y1 TO Y1-4 STEP -1
930 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT M$(Z2)
940 MUSIC ﾄ:LET CURSOR=X1,Y1:PRINT G1$
950 NEXT Y1:GOTO 1010
960 IF D(X1,Y1+4)>0 THEN GOTO 1010
970 FOR Y1=Y1 TO Y1+4
980 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT M$(Z2)
990 MUSIC ﾄ:LET CURSOR=X1,Y1:PRINT G1$
1000 NEXT Y1
1010 LET X1=X1+M1:LET CURSOR=X1,Y1:PRINT M$(Z2)
1020 IF Y1=Y THEN IF ABS(X1-X-M1)<3 THEN GOTO 1520
1030 GOTO 520
1040 REM >>> ﾅｹﾞﾙ <<<
1050 MUSIC ﾐ:LET J=0
1060 ON Z GOTO 1070,1130
1070 FOR I=X-1 TO X-4 STEP -1
1080 LET CURSOR=I,Y:LET J=ASC(CURSOR$)
1090 IF J<>32 THEN LET J=I:LET I=X-5:GOTO 1120
1100 PRINT "･":MUSIC ﾐ
1110 LET CURSOR=I,Y:PRINT " "
1120 NEXT I:GOTO 1190
1130 FOR I=X+3 TO X+6
1140 LET CURSOR=I,Y:LET J=ASC(CURSOR$)
1150 IF J<>32 THEN LET J=I:LET I=X+7:GOTO 1180
1160 PRINT "･":MUSIC ﾐ
1170 LET CURSOR=I,Y:PRINT " "
1180 NEXT I
1190 LET T=T-1:LET CURSOR=4,22:PRINT LEFT$(T$,T);" ";
1200 IF J THEN GOTO 1220
1210 GOTO 710
1220 REM >>> ｱﾀｯｸ <<<
1230 IF Y=18 THEN IF ABS(J-P)<3 THEN GOTO 1270
1240 IF Y=Y1 THEN IF ABS(J-X1)<3 THEN GOTO 1290
1250 GOTO 710
1260 REM >>> ﾊﾟｰｸﾏﾝ ﾆ ｱﾀｯｸ <<<
1270 LET CURSOR=P,18:PRINT G1$
1280 LET P=2:LET S=S+10:GOTO 510
1290 REM >>> ﾓﾝｽﾀｰ ﾆ ｱﾀｯｸ <<<
1300 IF E=0 THEN LET E=10:LET S=S+10:LET CURSOR=X1,Y1:PRINT M$(3):GOTO 510
1310 LET E=0:LET N=N-1:LET S=S+20:LET CURSOR=X1,Y1:PRINT M$(4)
1320 FOR I=X1-2 TO X1+2
1330 IF I=0 THEN LET I=X1
1340 IF I=29 THEN GOTO 1360
1350 LET D(I,Y1)=2:LET D(I,Y1-1)=2:LET D(I,Y1+4)=2
1360 NEXT I
1370 LET X1=INT(RND(26))+2:LET Y1=3:LET M1=-1:LET Z2=1
1380 LET J=0:FOR I=X1 TO X1+2
1390 IF I=29 THEN GOTO 1410
1400 IF D(I,Y1)=2 THEN LET J=1
1410 NEXT I
1420 IF J THEN GOTO 1370
1430 IF N THEN GOTO 510
1440 MUSIC P8ﾗ:GOTO 300
1450 REM >>> ﾀﾍﾞﾙ <<<
1460 FOR T=T TO T-3 STEP -1
1470 LET CURSOR=4,22:PRINT LEFT$(T$,T);"D";
1480 MUSIC P2DｿﾚP0
1490 LET CURSOR=T+3,22:PRINT "  "
1500 NEXT T
1510 LET P=2:RETURN
1520 REM >>> ｼﾝﾀﾞ <<<
1530 MUSIC P3DｼDﾗDﾌDﾐDﾚ:LET Q=Q-1
1540 IF Q THEN GOTO 310
1550 REM >>> GAME OVER <<<
1560 IF H<S THEN LET H=S
1570 LET CURSOR=8,9:PRINT "[[[ GAME OVER ]]]"
1580 LET CURSOR=9,13:PRINT "HI-SCORE:";H:LET CURSOR=12,15:PRINT "SCORE:";S
1590 LET CURSOR=9,19:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ?? [Y/N]"
1600 IF INKEY$="Y" THEN GOTO 130
1610 IF INKEY$<>"N" THEN GOTO 1600
1620 REM >>> DATA <<<
1630 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
1640 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2
1650 DATA 3,3,3
1660 DATA 2,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,2
1670 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2
1680 DATA 3,3,3
1690 DATA 2,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,2
1700 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2
1710 DATA 3,3,3
1720 DATA 2,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1,2
1730 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2
1740 DATA 3,3,3
1750 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
```



★二宮金次郎がまきをかついで読んでいた本，それはベーマガだったんです！（神奈川県厚木市・**上野正一郎13才**）……【**編**：まさか!?**影**：♪ま～さかりか～ついだ金次郎　クマにま～たがり　おウマのけいこ♪**編**：パカパカ！】

# ラーメン・チェリアン

THE BEST 25 PROGRAMMER

エントリーコード BL①

四死郎



## ストーリー

1999年7月のある日，ラーメン星のラーメン大王が，地球のラーメンを全部エイリアンに変えてしまった。そのエイリアンは，地球のありとあらゆる兵器にもまったくひるみをみせず，地球は破滅の道をたどるのだった。

そのとき，1人のラーメン愛食家が，地球のために立ち上がった。「このままでは地球が破滅してしまう。いやそんなことよりも，ぼくの大好きなラーメンが食べられなくなる」。青年は対チェリアンのための黄色いスーツを身にまとい，秘密兵器〝チェリー〟のある基地までおびきだし，チェリアン全滅をねらうのであった。

## 遊びかた

4・6のキーで左右，ワープ・ゾーンのあるところで8・2のキーで上下に動きます。

自分の下にチェリーがあるときにスペース・バーを押すと，チェリーが落ち，さらにチェリーがエイリアンの上に落ちると，エイリアンはラーメンになります。

ラーメンを食べると500点，チェリーを落とすと10点でその他はタイトルといっしょに出てきます。

チェリーを全部落とすと，1面クリアです。

## 注意とワザの説明

**プログラム**は，NEWON7をしてから入力してください。

GAME中には，絶対リセット・ボタンを押さないでください。

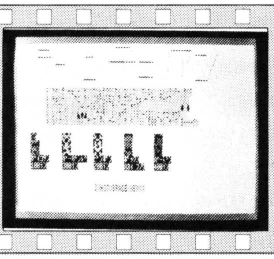
また，このGAMEの中には，ワザを使わなければならないところがあり（4面目），その一つの「すりぬ

### CHECKER FLAG

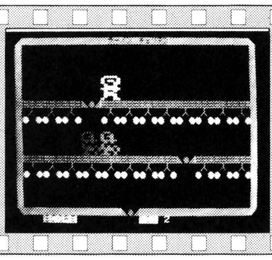
**影**：ずいぶんあらいキャラクタだな。ポカッ!!

**Dr.D**：バカモノ!!だからこそ，これだけのスピードが出るんじゃ。グラフィックだと8倍おそくなるし，マシン語を使わざるをえなくなる。

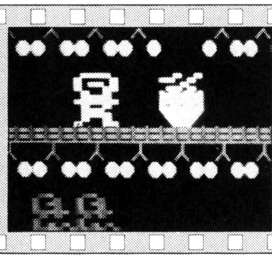
だが160〜200行のLOCATEはなんだ?TABを使えば，いらなくなるのにな。機種によっては，SPCなども使うがな。



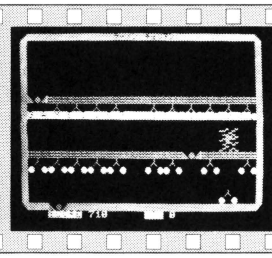
《写真1》ゲームには、5匹のチェリアンが登場します



《写真2》ササーッ今だ!チェリーを落とせ!



《写真3》やった,ラーメンを取ると500点だぞ!!



《写真4》不覚!つかまるとこうなるのだ

★友人は僕が「FM7ってマシン語使うとFMラジオが聞けるんやぞ。AMラジオは聞けんけど」と言うと本気にしてしまう。(岐阜市・**加藤貴治12才**）……【**影**：そういうキミもまちがえてるぞ。FMラジオ……FM放送】

けの術」を紹介します(**第1図**)。

まずエイリアンと自分とをくっつかせ，背中合わせになりながら少し動き，スキをねらって進行方向へ自分を動かします。

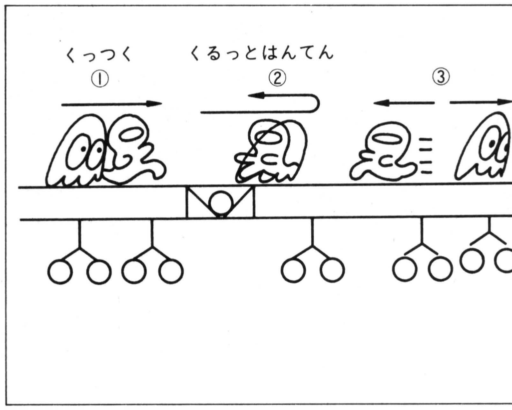
このほか，「合体の術」,「透明人間の術」などがあるので，いろいろと研究してみてください。

**参考資料**


○BASICマガジン83年10月号「CHERRY ALIEN」

○ベーシックマスター活用研究

○POPCOM7月号


**《第1図》必殺「すりぬけの術」の図**

**ラーメン・チェリアンのプログラム・リスト**

```
10 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒□□□□□□□□□□□□□□□□
20 '▒▒▒    HITACHI PERSONAL COMPUTER        ▒▒▒□■ﾁｭｳｲ■     □
30 '▒▒▒      BASIC MASTER [LEVEL 3] 32K     ▒▒▒□GAMEﾁｭｳ ﾆ    □
40 '▒▒▒          By Yoshiro                 ▒▒▒□BREAK & RESET□
50 '▒▒▒        1983年 2月 31日 ｶﾝｾｲ          ▒▒▒□ﾊ ｾﾞｯﾀｲ ｵｽﾅ!!□
60 '▒▒▒      *ﾗ ｰ ﾒ ﾝ ﾁ ｪ ﾘ ｱ ﾝ*            ▒▒▒□ｳﾁｺﾝﾀﾞﾗ ｾﾞｯﾀｲ□
70 '▒▒▒          ｺﾚｶﾗﾓ ﾖﾛｼｸ!!               ▒▒▒□SAVE ｾﾖ!!    □
80 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒□□□□□□□□□□□□□□□□
90 ' ──────────── ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ────────────
100 WIDTH80:SCREEN 0,1,1:CLEAR 300,&H7EFF:DEFINT A-Z:RANDOMIZE(TIME/3):J=2:M=1:G
#=0:K=0:Z=9:D=1:J=1:N=0:V=0:T#=20000:DIM Q$(13)
110 DEF USR=&H7F00:RESTORE 1030:FOR I=&H7F00 TO &H7F17:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A
$):NEXT
120 RESTORE 1070:FOR I=&H7000 TO &H702F:READ B$:POKE I,VAL("&H"+B$):NEXT
130 Q$(0)="8":Q$(1)="♣":Q$(2)="♦":Q$(3)="♠":Q$(4)="♥":Q$(5)="?":Q$(6)="／":Q$(7)=
"^":Q$(8)="♪":Q$(9)="+":Q$(10)="o":Q$(11)="=":Q$(12)="Y":Q$(13)="÷"
140 '──────────── ｾﾂﾒｲ ────────────
150 COLOR 15:WIDTH80:LINE(0,0)-(80,25),"■",1,B
160 LOCATE 6,1:PRINT" ───                    ─┬─              ＼ ─────
    "
170 LOCATE 6,2:PRINT" ────    ＼  ／ ──   ＼     │          │  │     ／ ───
 ／ "
180 LOCATE 6,3:PRINT"     ／ ── ＼ ／       ／ ───┼─── ──┬── │  │   │／
／  "
190 LOCATE 6,4:PRINT"    ／     ／＼      ／     │     │     │   │         ／
    "
200 LOCATE 6,5:PRINT"   ／     ／ ＼ ───／     ／     ─┴─   ／  ／   ───／
    "
210 COLOR 13:LOCATE 10,7:PRINT"* ﾃｷ ｦ ﾁｪﾘｰ ﾃﾞﾂﾌﾞｼﾃｸﾀﾞｻｲ ｾﾞﾝﾌﾞ ｵﾄｾﾊﾞ 1ﾒﾝｸﾘｱｰ ﾃﾞｽ"
220 LOCATE 10,8:PRINT"* ﾁｪﾘｰ ﾉ ｳｴ ﾃﾞ [SPACE] ｦ ｵｽﾄ ﾁｪﾘｰ ｶﾞ ｵﾁﾏｽ    人 "
230 LOCATE 10,9:PRINT"* ｼﾞﾌﾞﾝ ﾊ [4]-[6]KEY ﾃﾞ ｳｺﾞｷﾏｽ              ● ●"
240 LOCATE 10,10:PRINT"* ｼﾞﾌﾞﾝ ﾊ ◣●◢ ﾉ ｳｴﾃﾞ ｼﾞｮｳｹﾞ([8]-[2])ﾆ ｳｺﾞｷﾏｽ  "
250 LOCATE 10,11:PRINT"* ｼﾞﾌﾞﾝ ﾊ 3人 ﾃﾞｽ ｱﾄ ﾗｰﾒﾝ ｦ ﾀﾍﾞﾙﾄ 500 ﾃﾝ ﾃﾞｽ ﾖｰｰｰﾀﾞ"
260 POKE &H0116,&H11:LOCATE 5,13:PRINT"ﾄ^";CHR$(&H0F);:LOCATE 5,14:PRINT"ﾓﾄ┴";:L
OCATE 5,15:PRINT"ｨｳﾃ":POKE &H0116,&H07:LOCATE 5,16:PRINT"ｶﾞｲｺﾂﾝ";:LOCATE 5,17:PR
INT"100ﾃﾝ";
270 POKE &H0116,&H16:LOCATE 15,13:PRINT"♠ﾁｾ";:LOCATE 15,14:PRINT"I／￣";:LOCATE 15
,15:PRINT"■W♣";:POKE &H0116,&H07:LOCATE 15,16:PRINT"ﾊﾞｰﾊﾞﾝﾄﾞ":LOCATE 15,17:PRINT
"300ﾃﾝ";
280 POKE &H0116,&H13:LOCATE 25,13:PRINT"Vl e";:LOCATE 25,14:PRINT"+B♦";:LOCATE 25
,15:PRINT"■ｺﾘ":POKE &H0116,&H07:LOCATE 25,16:PRINT"ﾋﾟﾝﾎﾟﾝ";:LOCATE 25,17:PRINT"2
00ﾃﾝ";
290 POKE &H0116,&H14:LOCATE 35,13:PRINT"ﾎ/●";:LOCATE 35,14:PRINT"ﾀﾞｯ＼";:LOCATE 35
,15:PRINT"ｶﾎK":POKE &H0116,&H07:LOCATE 35,16:PRINT"ﾎﾟｯｸﾝ";:LOCATE 35,17:PRINT"ﾊｶ
ｲ ﾌﾉｳ";
300 POKE &H0116,&H12:LOCATE 45,13:PRINT"ﾒﾌｰ";:LOCATE 45,14:PRINT".3年";:LOCATE 45
,15:PRINT"ﾒ3+":POKE &H0116,&H07:LOCATE 45,16:PRINT"ﾊﾞｰﾄﾞﾝ";:LOCATE 45,17:PRINT"4
00ﾃﾝ";
310 RESTORE 1110:GOSUB1000
320 COLOR 14:LOCATE 25,20:PRINT"[ HIT SPACE KEY ]"
330 IF INKEY$=" " THEN COLOR 7:GOTO360 ELSE 320
340 '──────────── ｶﾞﾒﾝ ────────────
350 U=U+1:Z=Z+1:IF U=14 THEN U=0 ELSE IF Z=15 THEN Z=8
360 WIDTH40:Y=7:X=14:LINE(0,0)-(40,25)," ",0,BF:LINE(1,0)-(38,22),"■",1,B:LINE(2
,8)-(37,8),Q$(U),Z:LINE(2,15)-(37,15),Q$(U),Z
370 FOR A=2 TO 36 STEP3:COLOR 4:LOCATE A,9:PRINT" 人";:COLOR 3:LOCATE A,10:PRINT"
● ●";:NEXT
380 FOR A=2 TO 36 STEP3:COLOR 4:LOCATE A,16:PRINT" 人";:COLOR 3:LOCATE A,17:PRINT
"● ●";:NEXT
390 COLOR2:RESTORE 1060:FOR E=1 TO INT(RND*10+1):READ F:NEXT:LOCATEF,8:PRINT"◣●◢
";:LINE(F,9)-(F+2,10)," ",BF
400 COLOR2:RESTORE 1060:FOR E=1 TO INT(RND*10+1):READ F:NEXT:LOCATEF,15:PRINT"◣●
◢";:LINE(F,16)-(F+2,17)," ",BF
410 COLOR2:RESTORE 1060:FOR E=1 TO INT(RND*10+1):READ F:NEXT:LOCATEF,22:PRINT"◣●
◢";
420 COLOR 13:LOCATE 5,23:PRINT"SCORE":COLOR 12:LOCATE 15,0:PRINT"ﾗｰﾒﾝ ﾁｪﾘｱﾝ":COL
OR 14:LOCATE 20,23:PRINT"YOU":COLOR 3:LOCATE 23,23:PRINT 3-K
430 COLOR 1:LOCATE 1,0:PRINT"◢":LOCATE 38,0:PRINT"◣":LOCATE 1,22:PRINT"◥":LOCATE
 38,22:PRINT"◤"
440 IF N=1 THEN D=INT(RND(1)*J+1):GOTO450 ELSE 450
450 ON D GOTO470,550,620,590,510
```





★リストの字が小さいと思ったら→リストを自分の声でテープに録音→それを聞きながら入力→入力したらそのテープにセーブ！どうかな？（東京都江東区・**CHAKO**）……【**影**：水につけとく方法も一。**一同**：あるわけない!!】

```
460 '―――――――エイリアン NO.1―――――――
470 B=INT(RND(1)*3):IF B=0 THEN B=7 ELSE IF B=1 THEN B=14 ELSE IF B=2 THEN B=21
480 H=100:FOR C=2 TO 36 STEP 3:POKE &H0116,&H11:IF SCREEN (C,B-1)=79 THEN 840
490 LOCATEC,B-2:PRINT"ド^";CHR$(&H0F);:LOCATE C,B-1:PRINT"モト┴";:LOCATEC,B:PRINT"ﾉ
ウテ";:GOSUB650:LINE(C,B-2)-(C+2,B)," ",BF:NEXT:GOTO440
500 '―――――――エイリアン NO.2―――――――
510 B=INT(RND(1)*3):IF B=0 THEN B=7 ELSE IF B=1 THEN B=14 ELSE IF B=2 THEN B=21
520 H=400:FOR C=2 TO 36 STEP6:POKE &H0116,&H12:IF SCREEN (C,B-1)=79 THEN 840
530 LOCATE C,B-2:PRINT"Xフ-";:LOCATE C,B-1:PRINT".3*";:LOCATE C,B:PRINT"+3+";:GOS
UB650:LINE(C,B-2)-(C+2,B)," ",BF:NEXT:GOTO440
540 '―――――――エイリアン NO.3―――――――
550 H=100:B=INT(RND(1)*3):IF B=0 THEN B=7 ELSE IF B=1 THEN B=14 ELSE IF B=2 THEN
 B=21
560 FOR C=2 TO 36 STEP 3:POKE &H0116,&H13:IF SCREEN (37-C,B-1)=79 THEN 840
570 LOCATE37-C,B-2:PRINT"Vl e";:LOCATE37-C,B-1:PRINT"+B+";:LOCATE37-C,B:PRINT"■3リ
";:GOSUB650:LINE(37-C,B-2)-(37-C+2,B)," ",BF:NEXT:GOTO440
580 '―――――――エイリアン NO.4―――――――
590 FOR C=2 TO 36 STEP 3:B=Y:POKE &H116,&H14:IF SCREEN (C,B-1)=79 THEN 840
600 LOCATEC,B-2:PRINT"ホ／●";:LOCATEC,B-1:PRINT"ﾀﾄ＼";:LOCATEC,B:PRINT"カホK";:GOSUB6
50:LINE(C,B-2)-(C+2,B)," ",BF:NEXT:GOTO440
610 '―――――――エイリアン NO.5―――――――
620 H=300:RESTORE 1060:FOR E=1 TO INT(RND*11):READ F:NEXT:FOR C=7 TO 23 STEP 7:R
ESTORE1060:POKE &H116,&H15
630 LOCATE F,C-2:PRINT "♠チセ":LOCATE F,C-1:PRINT"I／￣";:LOCATE F,C:PRINT"■W♠";:FOR
 I=0 TO 2:GOSUB650:IF SCREEN (F,C-1)=79 THEN840 ELSE NEXT:GOSUB650:LINE(F,C-2)-(
F+2,C)," ",BF:NEXT:GOTO440
640 '――――――― ジブン (X) ―――――――
650 A=USR(0):A$=LEFT$(HEX$(A),2):IF A$="B7" THEN 670 ELSE IF A$="BE" THEN 680 EL
SE IF A$="80" THEN 780
660 IF A$="8D" THEN 685 ELSE IF A$="CD"THEN 695 ELSE IF V=0 THEN 720 ELSE RETURN
670 LINE(X,Y-2)-(X+2,Y)," ",BF:X=X-3:GOTO710
680 LINE(X,Y-2)-(X+2,Y)," ",BF:X=X+3:GOTO710
685 IF SCREEN (X+1,Y+1)=236 THEN 690 ELSE 720
690 LINE(X,Y-2)-(X+2,Y)," ",BF:Y=Y-7:IF Y=0 THEN Y=21:GOTO720 ELSE 720
695 IF SCREEN (X+1,Y+1)=236 THEN 700 ELSE 720
700 LINE(X,Y-2)-(X+2,Y)," ",BF:Y=Y+7:IF Y=28 THEN Y=7:GOTO720 ELSE 720
710 IF X=-1 THEN X=35 ELSE IF X=38 THEN X=2 ELSE IF SCREEN (X,Y-1)=64 THEN GOSUB
860
720 POKE &H0116,&H16:LOCATE X,Y-2:PRINT"ﾑﾘヽ";:LOCATE X,Y-1:PRINT"OﾁB";:LOCATE X,
Y:PRINT"■3♠";:POKE &H0116,&H04:RETURN
770 '――――――― チェリー オトス ―――――――
780 IF SCREEN (X+1,Y+2)=250 THEN L=L+1 ELSE 720
785 IF L=22 THEN POKE &H0116,&H04:GOTO880 ELSE 790
790 IF SCREEN (X,Y+5)=32 THEN POKE &H0116,&H04:LINE(X,Y+2)-(X+2,Y+4)," ",BF:COLO
R 4:LOCATE X,Y+6:PRINT" 人";:COLOR 3:LOCATE X,Y+7:PRINT"● ●";:G#=G#+10:COLOR 3:LO
CATE 10,23:PRINT G#:GOTO650 ELSE 810
800 '――――――― ラーメン ―――――――
810 LINE(X,Y+2)-(X+2,Y+4)," ",BF:RESTORE 1120:GOSUB1000
820 POKE &H116,&H15:LOCATE X,Y+5:PRINT"*￣.";:POKE &H0116,&H04:COLOR 15:LOCATE X,
Y+6:PRINT"@@@";:COLOR 7:LOCATE X,Y+7:PRINT"▼▼";:G#=G#+H:COLOR 3:LOCATE 10,23:PR
INT G#:GOTO450
830 '――――――― シンダ ―――――――
840 POKE &H0116,&H12:RESTORE1140:GOSUB1000:LOCATE X,Y-2:PRINT"*￣.":LOCATE X,Y-1:
PRINT"B♪)":LOCATE X,Y:PRINT"■(X":POKE &H0116,&H04:K=K+1:COLOR 3:LOCATE 23,23:PRI
NT 3-K:IF K=3 THEN POKE &H0116,&H04:GOTO960 ELSE 450
850 '―――――ラーメン ワッタ―――――――
860 POKE &H0116,&H04:COLOR 4:RESTORE1130:GOSUB1000:LOCATE X,Y-1:PRINT"500";:COLO
R 3:G#=G#+500:LOCATE 10,23:PRINT G#:FOR I=0 TO 500:NEXT:RETURN
870 '――――――― NICE ―――――――
880 COLOR 7:LOCATE 10,10:PRINT"N I C E!!";M;"メンメ クリアー":M=M+1:LOCATE10,11:PRINT"タ
ダイマノ テンスウ";G#;"テン":LOCATE 10,12:PRINT"ジブン=";3-K;"人":LOCATE 15,13:PRINT M;"メン
ヘ GO!!":L=0
890 RESTORE 1160:GOSUB1000
900 IF G#>T# THEN K=K-1:T#=T#+20000:COLOR 11:RESTORE 1190:GOSUB1000:LOCATE 10,15
:PRINT"1 リ フエタゼ!!"
910 IF N=1 THEN J=J+1 ELSE 930
920 IF J=6 THEN J=1:N=0:V=1:GOTO930 ELSE 940
930 D=D+1:IF D=6 THEN D=J:N=1:GOTO910
940 FOR I=0 TO 5000:NEXT:WIDTH40:COLOR 7:GOTO 350
950 '―――――GAME OVER―――――――
960 COLOR 13:LOCATE 2,10:PRINT"G A M E O V E R ! YOUR SCORE";G#;"テン":POKE &HFFE0
,212:RESTORE 1150:GOSUB1000
970 COLOR 6:LOCATE 10,11:PRINT"マダ ラーメン ガ クイタイカ!(Y or N)"
980 I$=INKEY$:IF I$="Y" THEN 100 ELSE IF I$="N" THEN COLOR 7:END ELSE 980
990 '―――――MUSIC―――――――
1000 READ SL,SO:IF SL=-1 THEN RETURN ELSE POKE &H7000,SL:POKE &H7001,SO:EXEC &H7
002
1010 GOTO 1000
1020 '――――――KEY DATA――――――
1030 DATA CC,00,84,F7,FF,E0,F7,FF
1040 DATA D4,F6,FF,E0,7F,FF,D4,5D
1050 DATA 2B,03,CC,FF,FF,ED,02,39
1060 DATA 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32,35
1070 DATA FF,FF,B6,70,00,C6,00,F7,FF,D3,F6,70,01,5A,26,FD
1080 DATA C6,FF,F7,FF,D3,F6,70,01,5A,26,FD,4A,26,E7,39,00
1090 DATA 8E,03,20,A6,89,04,4F,A7,89,04,77,30,1F,26,F4,39
1100 '――――――――MUSIC DATA―――――
1110 DATA 100,195,100,170,200,152,100,170,100,195,50,195,50,170,50,152,50,170,50
,195,255,170,-1,0
1120 DATA 12,152, 12,170, 12,195, -1,0
1130 DATA 15,195,15,95,15,195,15,95,-1,0
1140 DATA 20,70,20,50,20,62,20,56,-1,0
1150 DATA 100,152,100,152,100,152,255,195,100,170,100,170,100,170,255,205,-1,0
1160 DATA 100,128, 90,112, 90,100, 90,112, 90,128, 90,112, 130,112, 130,112
1170 DATA 140,128,100,128,200,145
1180 DATA 100,195, 50,195, 150,152, 150,195, 255,145,-1,0
1190 DATA 20,195, 20,100, 20,170, 20,112, 20,152, 20,128
1200 DATA 20,145, 20,145, 100,152,-1,0
```



★僕は知っている。日本語デゼニランドが出るということを。その名も東京デゼニーランド。（兵庫県洲本市・さんさむくん14才）……【**影**：すると東京ディズニーランドはシャレか？**編**：逆ですよ！**影**：ギャグですよ！】

# ベーシックマスターLⅢマーク5/(LⅢ)用

# CAVERN



エントリーコード BL②

山本 晃

あなたは，ガタガタゆれるポンコツ船で，前からくるいん石をよけながら，ミサイルやタンクに体当りしてください。

ただし，さきっちょの黄色の部分に当らないと，得点にはなりません。

## □操作方法

スペース・キーを押すと上昇，離すと下降します。

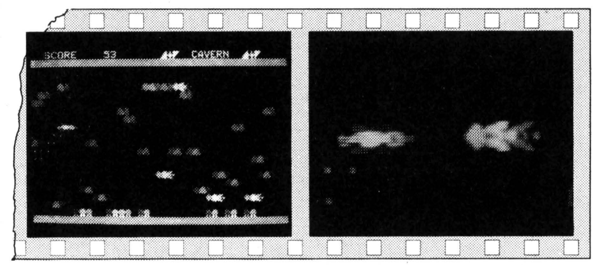
上下のカベにぶつかるかいん石に当ると，ゲーム・オーバーです。

得点は，ミサイルが60点，タンクが30点，それにいん石が場面に現われるたびに1点です。

## □プログラムについて

横スクロールは，ＣＨＲ＄(８)をＦＯＲ～ＮＥＸＴ文で，左端に書いて行なっています。

LⅢの人は，70行のＰＯＫＥ278,32の32を，１～７の数に変えれば，なんとかゲームができるはずです。




《写真１》進めーっ，めざすは敵のミサイルだ！

《写真２》それっ，体当りするぞ!!だいじょうぶかな？

CAVERNのプログラム・リスト

```
10 ' [ 1984年 4月 13日 4時 30分 : By A.Yamamoto ]
20 CLS:IF PEEK(&H7000)<>&H39 THEN 210
30 WIDTH 40:SCREEN 0,1,1:RANDOMIZE(TIME):CONSOLE0,25,0:DEFINT A-Z
40 LOCATE2,2:COLOR 6:PRINT"SCORE  ":LOCATE20,2:COLOR 3:PRINT"◢✚◤  CAVERN  ◢✚◤"
50 POKE&HFFE0,128:LINE(0,23)-(40,23),"■",4:LINE(0,3)-(40,3),"■",4:Y=14:PO=0
60 LOCATE16,12:COLOR5:PRINT"START":FORB=1TO99:POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,255:NEXT
70 LOCATE4,Y:POKE278,6:PRINT"・ ":LOCATE10,2:PRINT PO:POKE278,32
80 P=PEEK(&HFFE0):IF P=&H80 THEN Y=Y-1 ELSE Y=Y+1
90 LOCATE 5,Y:PRINT")D":D=SCREEN(7,Y):IF D=135 OR D=79 OR D=208 THEN 170
100 IF D=60 THEN PO=PO+60:POKE&HFFD3,255:POKE&HFFD3,0:LOCATE 7,Y:PRINT"  "
110 IF D=232 THEN PO=PO+30:POKE&HFFD3,255:POKE&HFFD3,0:LOCATE 7,Y:PRINT" "
120 FOR I=4 TO 22:LOCATE0,I:PRINTCHR$(8):NEXT
130 R=RND*6+1:ON R GOTO 140,150,160,140,140,140
140 LOCATE 37,RND*17+5:PRINT"O≡":PO=PO+1:GOTO 70
150 LOCATE 37,RND*17+5:PRINT"<=":GOTO 70
160 LOCATE 38,22:PRINT"♠":GOTO 70
170 FORC=0TO7:COLOR,C:POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,255:LOCATE 5,Y:POKE278,2:PRINT "**
":POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,255:NEXT:BEEP:BEEP:POKE&HFFE0,212:COLOR 3,0
180 LOCATE9,4:PRINT"/xx/ GAME  OVER \xx\":COLOR 7
190 LOCATE 8,13:PRINT "◢=■TRY AGAIN? [Y/N]■=◣":A$=INKEY$
200 IF A$="Y" THEN 30 ELSE IF A$<>"N" THEN 190 ELSE WIDTH80:END
210 '---- IG SET
220 COLOR 7:PRINT"* IG SET !!":POKE&HFFE9,1:FOR I=&HA000 TO &HA7FF:POKE&HFFEA,7:
POKE I,00:NEXT:BEEP:POKE&H7000,&H39
230 READ C$:IF C$="EN" THEN POKE&HFFE9,0:GOTO 30 ELSE C=VAL("&H"+C$)
240 FOR R=1TO3:READ A$,CO:GOSUB 250:NEXT R:POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,255:GOTO 230
250 POKE&HFFEA,CO:M=1:FOR G=&HA000+C*8 TO &HA000+8*C+7:POKE G,VAL("&H"+MID$(A$,M
,2)):M=M+2:NEXT G:RETURN
260 '   CHR$  [ Red ]                [ Blue ]              [ Green ]
270 DATA E8, 0018242418002466,2, 00245A5A66002466,1, 3C428181817E2466,4
280 DATA 4F, 1E7EFFFFFFFF7E1E,2, 0000000000008000,1, 0000000000000000,4
290 DATA D0, D8B51E649B6492A8,2, 0000000000008000,1, 0000000000000000,4
300 DATA 3C, 0001030000030100,2, 183C7CFFFF7C3C18,1, 00193B7C7C3B1900,4
310 DATA 3D, 7CF8E31717E3F87C,2, 000000E2E1000000,1, 1CF8E01112E0F81C,4
320 DATA 44, 80E0F83F1FF8E080,2, 0000F0F8F8F00000,1, 0000F8FFFFF80000,4
330 DATA 3E, 1F0FC366E7C30F1F,2, 0000079F1F700000,1, 000000C989000000,4,EN
```



★友人の西健は自分のP66に「西健のアホ」と言わせて「なんだこいつディスクにスライスチーズ入れるぞ!!」とわめいていた。(長野県南安曇郡・増沢宗彦11才) ……【P66：編集長のアホ！影:なんだこいつもっと言え!!】

コモドール64用

# FANCY BALOON

津田　雅史



## ■プロローグ

あなたはハトを飼っていたのですが，ひょんなことから全部逃がしてしまいました。困ったあなたがふと空を見ると，いるわいるわ，でもどれが自分のハトかわからない。

「エーイ，めんどうだ！」というわけで，気球に乗ってハトを捕まえに行くのでした。しかし，なぜかミサイルが……。

### CHECKER FLAG

**Dr.D**：ワン・キーのゲームだな。横スクロールの画面と，少しありふれたゲーム内容のようだが。

**編**：ＰＣ－6001からの移植だそうです。ＣＰＵが異なるので，簡単に移植はできないと思いますけど―。

**Dr.D**：はは，この程度なら，移植を意識しなくてもできるはずだがな。

## ■プログラムの説明

この作品は，83年８月号のＰＣ－6001用「ＭＥＬＯＤＹ　ＢＡＬＯＯＮ」を，移植するつもりで入力していたらこうなりました。

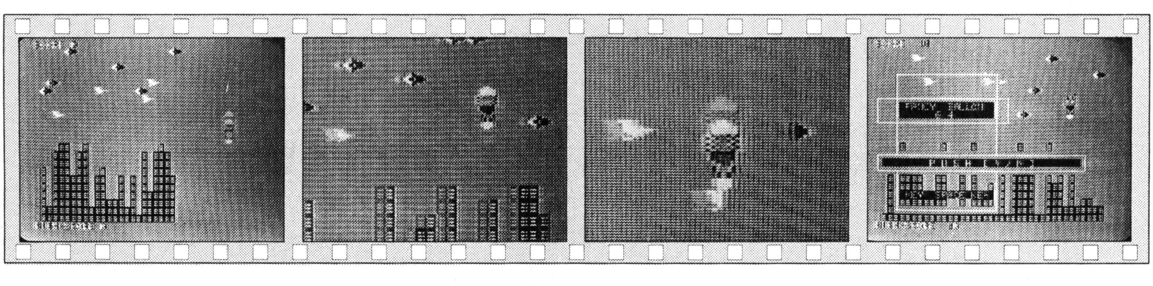
マシン語は，キャラクタの移動と消去をしています。

ゲームは，見かけ上の判定があまいようです。難かしくすると，ＢＡＬＯＯＮがちらつくんです。

## ■遊びかた

ワン・キー・ゲームです。スペース・キーを押すと上昇，離すと下降します。もちろん，ジョイ・スティックでもＯＫです（ファイア・ボタン）。

バルーンを上下して，黄色のハトを捕まえてください。ただし，かごの部分で捕まえないといけません。なお，青色のキャラクタには当たらないように。



**《写真１》ゲーム開始！左からビル街が出現します**　**《写真２》ミサイルをかいくぐって進む**　**《写真３》わたしのハトよもどってこい！**　**《写真４》ああ，おもしろかった!!**

★ゾシーの作りかた：大ビンのジュースを飲んだらキャップをとって下を広げて銀色に塗り，くるくる回す！（東京都北区・**石橋博和14才**）……【**影**：ギドスパリオの作りかた―ペッペッ！**編**：ツバをとばさないで!!】

## FANCY　BALOONのプログラム・リスト

```
10 REM MERODY BALLON 64
20 CLR:Y$="▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓"
25 V=13*4096:SI=V+4*256:POKEV+33,5:POKEV+32,5:POKEV+34,7:POKEV+35,6
27 POKESI+24,15:PRINT"▓":POKEV+22,PEEK(V+22)OR16:POKEV+24,18
30 GOSUB1000:GOSUB400
35 AA$="▓▓▓▓▓▓▓▓▓_":B$="▓  ▓▓  ▓▓  ":C$="▓▓":D$="▓▓|":E$="▓▓"
40 GOSUB500
50 GETA$:IFA$<>""THEN50
60 GETA$:IFA$="N"THENEND
70 IFA$="Y"THEN90
80 GOTO60
90 POKESI+5,0:POKESI+6,15*16:POKESI,48:POKESI+1,25:FORI=0TO2:POKESI+4,17
91 FORJ=0TO250:NEXT:POKESI+4,16:NEXT:POKESI,159:POKESI+1,33:FORI=0TO2
92 POKESI+4,17:FORJ=0TO250:NEXT:POKESI+4,16:NEXT:POKESI,48:POKESI+1,25
93 FORI=0TO1:POKESI+4,17:FORJ=0TO250:NEXT:POKESI+4,16:NEXT:POKESI,112
94 POKESI+1,22:POKESI+4,17:FORJ=0TO250:NEXT:POKESI+4,16
95 POKESI,46:POKESI+1,21:POKESI+4,17:FORJ=0TO250:NEXT:POKESI+4,16
100 S=0:F=100:Y=13
110 SYS3584:GOSUB400:SYS3584
150 IFRND(1)<.2THENPRINTLEFT$(Y$,INT(RND(1)*10+2))C$
160 IFRND(1)>.9THENPRINTLEFT$(Y$,INT(RND(1)*10+2))D$
170 J%=RND(1)*10:FORI=0TOJ%:POKE1904-I*40,77:NEXT
200 REM
210 L=PEEK(197):B=1:IFL=60THENB=-1
215 Y=Y+B:IFY<1THENY=1:B=0
217 IFY>20THENY=20:B=0
220 SYS49152
230 I=PEEK(1024+Y*40+32):IFI=77ORI=71ORI=72ORI=73ORI=74THEN350
240 J=PEEK(1024+Y*40+72):IFJ=77ORJ=71ORJ=72ORJ=73ORJ=74THEN350
250 L=PEEK(1024+Y*40-8):IFL=77ORL=71ORL=72ORL=73ORL=74THEN350
260 IFJ=75ORJ=76THENGOSUB700
265 PRINTLEFT$(Y$,Y-B)SPC(32)B$
270 PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(32)AA$:GOTO150
350 IFH<STHENH=S:PRINTLEFT$(Y$,24)SPC(11)H"▓"
390 GOSUB800:GOTO40
400 REM
410 PRINT"▓SCORE";S:PRINTLEFT$(Y$,24)"HIGH-SCORE";H;
420 RETURN
500 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓┌──────────────┐"
510 PRINT     "▓▓|";SPC(16);"|"
520 PRINT     "▓▓|";SPC(16);"|"
530 PRINT     "┌─────────┐"
540 PRINT     "|▓▓|▓ FANCY  BALLON  ▓|  |"
550 PRINT     "|▓▓|▓      6 4       ▓|  |"
560 PRINT     "└─────────┘"
570 PRINT     "▓▓|";SPC(16);"|"
580 PRINT     "▓▓|";SPC(16);"|"
590 PRINT     "▓▓|";SPC(16);"|"
600 PRINT     "┌──────────────────┐"
610 PRINT     "|▓      P U S H  [ Y / N ]        ▓|"
620 PRINT     "└──────────────────┘"
630 PRINT     "▓▓|";SPC(16);"|"
640 PRINT     "▓▓|";SPC(16);"|"
650 PRINT     "▓▓|▓ KEY: SPACE KEY ▓|"
660 PRINT     "▓▓|";SPC(16);"|"
670 PRINT     "▓▓└──────────┘"
680 RETURN
700 S=S+10:PRINT"▓"SPC(6)S
705 PRINTLEFT$(Y$,Y-B)SPC(32)B$:PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(32)AA$
710 POKESI+5,0:POKESI+6,15*16:POKESI,48:POKESI+1,25:POKESI+4,17
720 FORI=0TO70:NEXT:POKESI+4,16
730 POKESI,159:POKESI+1,33:POKESI+4,17:FORI=0TO70:NEXT:POKESI+4,16
790 RETURN
800 PRINTLEFT$(Y$,Y-B)SPC(32)B$
810 PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(32)"▓▓▓▓▓▓▓_"
820 POKESI+5,9:POKESI+6,9:POKESI,16:POKESI+1,207:POKESI+4,8*16+1
830 FORI=0TO300:NEXT:POKESI+4,8*16
890 RETURN
```

```
1000 RESTORE:I=0
1010 READL$:IFL$="M"THEN1030
1020 GOSUB1180:POKE49152+I,L:I=I+1:GOTO1010
1030 SYS49152
1040 DATA A9,00,8D,0E,DC,A5,01,29,FB,85,01,A2,00
1050 DATA BD,00,D0,9D,00,08,BD,00,D1,9D,00,09,BD,00,D3,9D,00,0B
1060 DATA BD,00,D4,9D,00,0C,BD,00,D5,9D,00,0D
1070 DATA E8,D0,DF,A5,01,09,04,85,01,A9,01,8D,0E,DC,60,M
1100 FORI=0TO127:READL$:GOSUB1180:POKE2568+I,L:NEXT
1105 I=0
1110 READL$:IFL$="M"THEN1125
1120 GOSUB1180:POKEI+49152,L:I=I+1:GOTO1110
1125 I=0
1130 READL$:IFL$="M"THENFORI=0TO7:POKE2048+I,0:NEXT:RETURN
1140 GOSUB1180:POKEI+3584,L:I=I+1:GOTO1130
1180 L=0:FORJ=1TO2:L%=ASC(L$):L%=L%-48+(L%>64)*7:L$=MID$(L$,2)
1190 L=16*L+L%:NEXT:RETURN
1200 DATA 01,05,15,15,15,77,DD,77
1210 DATA 40,50,54,54,54,77,DD,77
1220 DATA DD,77,DD,3F,3F,3F,0F,03
1230 DATA DD,77,DD,FC,FC,FC,F0,C0
1240 DATA 20,20,08,08,05,05,05,01
1250 DATA 08,08,20,20,50,50,50,40
1260 DATA 03,0F,3F,33,A2,AA,18,04
1270 DATA 00,C0,F0,30,28,A8,90,40
1280 DATA 02,02,16,5F,5F,16,02,02
1290 DATA 00,80,A8,AA,AA,A8,80,00
1300 DATA 55,15,15,15,05,01,14,00
1310 DATA 00,00,40,55,50,40,00,00
1320 DATA AA,AA,96,AA,96,AA,96,AA
1330 DATA AA,AA,96,AA,96,AA,96,AA
1340 DATA 03,24,0D,66,2C,DD,07,10
1350 DATA 40,30,06,50,9C,42,60,84
1355 DATA A0,00,A2,FF
1360 DATA BD,6F,06,C9,49,F0,04,C9,4A,D0,07,9D,70,06,98,9D,6F,06,CA,E0,FF,D0,E9
1370 DATA BD,6F,05,C9,49,F0,04,C9,4A,D0,07,9D,70,05,98,9D,6F,05,CA,E0,FF,D0,E9
1380 DATA BD,6F,04,C9,49,F0,04,C9,4A,D0,07,9D,70,04,98,9D,6F,04,CA,E0,FF,D0,E9
1390 DATA BD,6F,03,C9,49,F0,04,C9,4A,D0,07,9D,70,03,98,9D,6F,03,CA,E0,90,D0,E9
1400 DATA A0,00,A2,FF
1410 DATA BD,6F,06,C9,4B,F0,04,C9,4C,D0,07,9D,70,06,98,9D,6F,06,CA,E0,FF,D0,E9
1420 DATA BD,6F,05,C9,4B,F0,04,C9,4C,D0,07,9D,70,05,98,9D,6F,05,CA,E0,FF,D0,E9
1430 DATA BD,6F,04,C9,4B,F0,04,C9,4C,D0,07,9D,70,04,98,9D,6F,04,CA,E0,FF,D0,E9
1440 DATA BD,6F,03,C9,4B,F0,04,C9,4C,D0,07,9D,70,03,98,9D,6F,03,CA,E0,90,D0,E9
1450 DATA A0,00,A2,FF
1460 DATA BD,E7,06,C9,4D,D0,07,9D,E8,06,98,9D,E7,06,CA,E0,FF,D0,ED
1470 DATA BD,E7,05,C9,4D,D0,07,9D,E8,05,98,9D,E7,05,CA,D0,EF
1480 DATA A0,00,A2,15,A9,77,85,FE,A9,04,85,FF
1490 DATA A9,20,91,FE,A9,28,18,65,FE,90,02,E6,FF,85,FE,CA,D0,EE,60,M
1500 DATA A2,04,A9,00,A8,85,FE,A9,D8,85,FF,A9,0A,91,FE,C8,D0,FB,E6,FF,CA
1510 DATA D0,F6,60,M
```

★理科室での部会。☆君「あれっ水槽の水が減ってる」。X君「魚が飲んだんだよ」。（新潟市・**佐藤　毅14才**）
……【**編**：グハハ！そういえば水太りの金魚っているよね！**影**：酒太りした編集長ってのも…アイテテテ!!】

# ジャンケン

エントリーコード FM①
原口　宏志





## ■STORY

21XX年，異常なほど世界中にジャンケンが流行した。そして10年後，その流行はつきるどころか，1日中ジャンケンをしていないと気が狂う者まで出てきた。

その数日後，ジャンケン中毒の大臣が「ジャンケンで勝った者は，負けた者を殺してもよい」という法律を作った。さあ，日頃からジャンケンが強いとうぬぼれていたあなたは，「よし，やってみるか！」と言って，勝負に出かけるのでした。

### CHECKER FLAG

**編**：追いかけゲームは多いですね。ジャンケンというアイデアも珍しくありません。

**Dr.D**：しかし，それらのアイデアを組み合わせると，こんな楽しいゲームが作れるんだね。つまり，まだまだアイデアはつきないということなんだ。プログラムもわかりやすくて，まずはGoodだ。

## ■あそびかた

[2][4][6][8]で動いて，自分より弱い手を食べていってください。あいこや自分より強い手と接触すると，やられてしまいます。

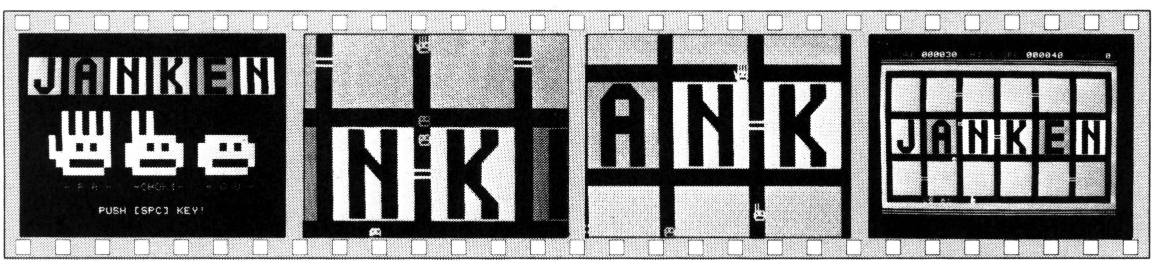
“＝”をくぐると，一定の順で自分の手（相手の手）が変わります。

点数は，が10点，は20点，は30点です。

## ■移植について

難しいテクニックは使っていないので，すんなり移植できると思います。

PUT@で手を表示していますが，X1などのキャラ定義，MSXなどのスプライト機能などで表示させると，かなり高速になると思います。




《写真1》このキャラクタかわいいですネ！
《写真2》あなたはグー。おっとっと，逃げろ逃げろ
《写真3》チョキに変身して，ホッとひと息
《写真4》コミカルな楽しいゲームでした!!

★実験です。影さん2度笑ってください（6月号P.64参照）。（神奈川県横浜市・せむし男13才）……【**影**：私がそう簡単に笑うとでもー。**つぐ美**：あの～，影さ～ん！**影**：グヒ，グヒグヒヒ，なんじゃらホーイ♥**一同**：クピー!!】

## ジャンケンのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0
20 DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
30 DEF FNN$(A,B)=CHR$(17)+CHR$(7)+RIGHT$("000000"+MID$(STR$(A),2),B)
40 DIM X(4),Y(4),JA(4),PA(7),CH(7),GU(7),TA$(6,5)
50 HS=0
60 FOR I=0 TO 7
70   READ A,B,C
80   PA(I)=A:CH(I)=B:GU(I)=C
90 NEXT
100 FOR I=1 TO6
110   FOR J=1 TO 5
120     READ A$
130     TA$(I,J)=A$
140   NEXT
150 NEXT
160 GOSUB 990
170 SC=0:HA=3
180 COLOR 2,0:CLS
190 LOCATE 1,0:PRINT "SCORE:";FNN$(SC,6)
200 LOCATE 15,0:PRINT "HI-SCORE:";FNN$(HS,6)
210 LOCATE 32,0:PRINT "HAND:";FNN$(HA-1,1)
220 LINE(0,1)-(38,1),"=",5
230 LINE(0,23)-(38,23),"=",5
240 LINE(0,2)-(38,22),"■",4,B
250 FOR I=1 TO 6
260   A=I*6-4
270   LINE(A,4)-(A+4,8),"■",4,BF
280   FOR J=1 TO 5
290     COLOR VAL(MID$("126",(I-1) MOD 3+1,1))
300     LOCATE A,J+9:PRINT TA$(I,J)
310   NEXT
320   LINE(A,16)-(A+4,20),"■",4,BF
330 NEXT
340 COLOR 7
350 RESTORE 1310
360 FOR I=1 TO 5
370   READ A,B
380   LOCATE A,B:PRINT "="
390 NEXT
400 LOCATE 16,15:PRINT "READY?"
410 PLAY "O4L8C4G4FR32FEDCR32CER32ED4R4"
420 PLAY "C4G4FR32FEDCR32CEDC4R4"
430 X=19:X(1)=1:X(2)=37:X(3)=1:X(4)=37
440 Y=15:Y(1)=3:Y(2)=3:Y(3)=21:Y(4)=21
450 JA=3:FOR I=1 TO 4:JA(I)=RND(1)*3+1:NEXT
460 FOR I=1 TO 15000:NEXT
470 LOCATE 16,15:PRINT SPC(6)
480 A$=INKEY$
490 IF A$<>"" THEN VX=(A$="4")-(A$="6"):VY=(A$="8")-(A$="2")
500 P=SCREEN(X+VX,Y+VY)
510 LOCATE X,Y:PRINT " "
520 IF P=224 THEN Y=Y+VY*2:JA=JA MOD 3+1
530 IF (P=0)+(P=32) THEN X=X+VX:Y=Y+VY:PLAY "O6L16FA"
540 ON JA GOTO 550,560,570
550 PUT@(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),PA,OR,6:GOTO 580
560 PUT@(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),CH,OR,6:GOTO 580
570 PUT@(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),GU,OR,6
580 FOR I=1 TO 4
590   FL=(JA-JA(I)+3) MOD 3+1
600   IF(X(I) MOD 6=1)*(Y(I) MOD 6=3) THEN GOSUB 720
610   P=SCREEN(X(I)+VX(I),Y(I)+VY(I))
620   LOCATE X(I),Y(I):PRINT " "
630   IF P=224 THEN Y(I)=Y(I)+VY(I)*2:JA(I)=JA(I) MOD 3+1
640   IF (P=0)+(P=32) THEN X(I)=X(I)+VX(I):Y(I)=Y(I)+VY(I)
650   ON JA(I) GOTO 660,670,680
660   PUT@(X(I)*16,Y(I)*8)-(X(I)*16+15,Y(I)*8+7),PA,OR,1:GOTO 690
670   PUT@(X(I)*16,Y(I)*8)-(X(I)*16+15,Y(I)*8+7),CH,OR,1:GOTO 690
680   PUT@(X(I)*16,Y(I)*8)-(X(I)*16+15,Y(I)*8+7),GU,OR,1
690   GOSUB 750
700 NEXT
710 GOTO 480
720 IF RND(1)>.5 THEN VX(I)=SGN(X-X(I)):VY(I)=0 ELSE VX(I)=0:VY(I)=SGN(Y-Y(I))
730 IF FL=2 THEN IF RND(1)>.5 THEN VX(I)=INT(RND(1)*3-1):VY(I)=0 ELSE VX(I)=0:VY
(I)=INT(RND(1)*3-1)
740 RETURN
750 IF (ABS(X-X(I))>1)+(ABS(Y-Y(I))>1) THEN RETURN
760 ON FL GOTO 830,770,830
770 PLAY "O6L64CDEFGAB"
780 SC=SC+JA(I)*10
790 LOCATE 7,0:PRINT FNN$(SC,6)
800 LOCATE X(I),Y(I):PRINT " "
810 X(I)=37:Y(I)=21:JA(I)=RND(1)*3+1
820 RETURN
830 HA=HA-1
840 COLOR 2
850 FOR I=1 TO 10
860   FOR J=135 TO 128 STEP -1
870     BEEP 1:BEEP 0
880     LOCATE X,Y:PRINT CHR$(J)
890   NEXT
900 NEXT
910 IF HA THEN RETURN 180
920 CLS
930 PLAY "O4L8D4R32DR32DR32D4FER32EDR32DC#D4"
940 COLOR 7
950 LOCATE 15,12:PRINT "GAME OVER"
960 FOR I=1 TO 10000:NEXT
970 IF SC>HS THEN HS=SC
980 RETURN 160
990 CLS
1000 FOR I=1 TO 6
1010   A=I*6-4
1020   FOR J=1 TO 5
1030     COLOR VAL(MID$("126",(I-1) MOD 3+1,1))
1040     LOCATE A,J:PRINT TA$(I,J)
1050   NEXT
1060 NEXT
1070 LOCATE 0,8
1080 PRINT SPC(5)" ▪▪▪▪ ▪▪"
1090 PRINT SPC(5)" ▪▪▪▪ ▪▪"
1100 PRINT SPC(5)" ▪▪▪▪ ▪▪"
1110 PRINT SPC(5)"▐████ ███ ███"
1120 PRINT SPC(5)"▐█▪█ █▪█ █▪█"
1130 PRINT SPC(5)"█████ ████ ████"
1140 PRINT SPC(5)" █  ▐ █  ▐ █  ▐"
1150 PRINT SPC(5)" ███  ███  ███"
1160 COLOR 2:LOCATE 0,17
1170 PRINT SPC(7)"~ P A ~   -CHOKI-   ~ G U ~"
1180 COLOR 7
1190 LOCATE 12,20:PRINT "PUSH [SPC] KEY!"
1200 IF INKEY$=" " THEN RETURN ELSE 1200
1210 DATA  1755, 1728,     0, 1755, 1728,     0
1220 DATA  1755, 1728,     0,26623, 2046, 2046
1230 DATA 13939, 3827, 3827, 8191, 4095, 4095
1240 DATA  7683, 3587, 3587, 2046, 2046, 2046
1250 DATA ██ █,██ █,██ █,█ █ █,█◣◢█
1260 DATA █◢◣█,█ █ █,█  █,█ █ █,█ █ █
1270 DATA █ █ █,█◥ █,█ ◣ █,█ █ █,█ █ █
1280 DATA █ █ █,█◤◢█,█  ██,█ ◣◥,█ █ █
1290 DATA █  █,█ ██,█  █,█ ██,█  █
1300 DATA █ █ █,█◥ █,█ ◣ █,█ █ █,█ █ █
1310 DATA 7,18,13,6,19,12,25,6,31,18
```

★テストが悪く，そのためか最近パソコンが赤点答案に見えてくる。僕は赤いＸ１Ｃのユーザーである。（秋田県山本郡・**佐藤　崇16才**）……【**影**：シルバーだとよかったのにね。″ハイヨー，シルバー！″年輩者向けのギャグ！】

# BIOS

エントリーコード FM②
田村 隆明



あなたはＢＩＯＳを操縦して，敵の建物（ＬＩＭＵ，ＤＯＬＡ，ＰＩＬＡ）を破壊し，エネルギーを補給しながら，敵のベースを破壊に向かいます。

しかし，ＢＩＯＳは敵のレーダーに見つからないように低空で飛んでいるので，敵の建物やＢＡＬＩにぶつかるか，エネルギーが０になると爆発してしまいます。

## キー操作＆キャラクタ

1 3 で左右へ移動，2でビーム発射です。

★ＢＩＯＳ…一つ進むごとと，ビームを打つたびに，エネルギー（ＥＮ）が－１されます（初期のＥＮ＝60，３機ある）。ＥＮが少なくなると，警告音がなります。

★ＬＩＭＵ，ＰＩＬＡ…破壊すると，ＥＮやＰＯＩＮＴがもらえます。しかし，ときどき攻撃をしてくることがあります。

★ＤＯＬＡ…地中にあり，ビームの攻撃により地上に出現します。

★ＢＡＬＩ…破壊不可能。ひたすらよけてください。

★ＦＬＡＧ…地中にあり，この上をＢＩＯＳが通過すると，地上に出現します。

★ベース…ＬＩＭＵ四つとＤＯＬＡ一つでできており，一つ以上破壊しないと，このエリアを通過することができません。

## プログラムについて

むずかしいという人は，290行のGET文の105を102に，106を103に，310行に二つあるＹ＋４をＹ＋３にしてください。また，320行のＬＩＮＥ文の102を80にすると，進むのが簡単になります。

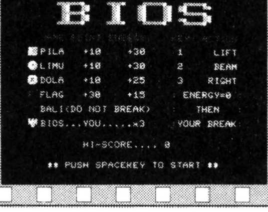
敵のベースに到達できない人は，870行のＣの数字を小さくしてください。そして，350行のＣも同じ数字に変えてください。

なお，590行からの“Ｘ”は，GRAPH を押して，Uを押すと出ます。

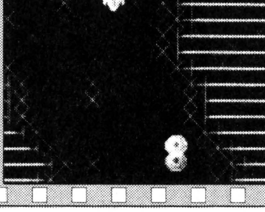
### CHECKER FLAG

**Dr.D**：単純なスクロールの画面だが，登場キャラクタ，タイトル画面，効果音などが，うまくまとまっているのがいい！

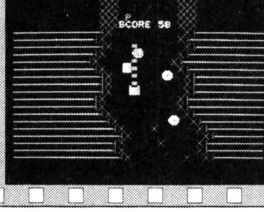
**編**：プログラムも，ムダは少ないようですよ。今度は，左右に動きのある作品を送って!!



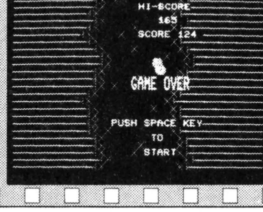

《写真１》ホンモノッぽいタイトルですね



《写真２》ドット・キャラクタがとてもキレイだ！




《写真３》ポイントをとった直後に攻撃を受けた!!




《写真４》ムードたっぷりの作品です！

★僕は指を蚊にかまれてキーを二ついっぺに押してしまう。（京都市・影の弟13才）……【編：「指太コンテスト」です。Dr.D：ほれ！編：20㎜。編集長：ほい！編：22㎜。影：あいよっと！編：ク，クサイ!!影：足の指だ。】

```
10 WIDTH40,25:DIM A%(49),B%(49),D%(49),E%(1),AA%(49),BB%(49),CC%(49),Q$(12):RAND
OMIZE(TIME/2):GOSUB970:GOSUB590
20 GOSUB900
30 M=0:J=0:CLS:GOSUB860:GOSUB870:GOTO120
40 X1=X*16+4
50 PUT@A(X2,70)-(X2+24,79),D%,XOR
60 PUT@A(X1,70)-(X1+24,79),D%,PSET
70 X2=X1:RETURN
80 GET@(X1-7,70)-(X1-6,77),E%,G
90 IF E%(0)=0 THEN X=X-1:GOSUB40:RETURN ELSE RETURN
100 GET@(X1+28,70)-(X1+29,77),E%,G
110 IF E%(0)=0 THEN X=X+1:GOSUB40:RETURN ELSE RETURN
120 K$=INKEY$:K=VAL(K$):ON K GOSUB 80,260,100
130 IF EN<13 THEN 580
140 IF P=1 THEN 570
150 GET@(X1+8,80)-(X1+15,81),E%,G
160 IF &H50=SCREEN(X,10) THEN GOSUB 340
170 IF E%(0)<>0 THEN730
180 H=INT(RND(1)*11):HH=INT(RND(1)*3)-1:XX=XX+HH
190 ON C GOSUB 380,370,350
200 IF XX<0 OR XX>22 THEN XX=XX-HH
210 C=C-1:EN=EN-1:J=J+1:P=P-1
220 COLOR2:LOCATE XX,24:PUT@A(X2,70)-(X2+24,79),D%,XOR:PRINTQ$(H):PUT@A(X2,70)-(
X2+24,79),D%,PSET
230 LINE(0,188)-(XX*16,188),PSET,3:LINE((XX+15)*16,188)-(639,188),PSET,3
240 ON H GOTO 470,430,430,250,430,430,250,430,250,430
250 GOTO120
260 EN=EN-1:X3=X1+13:LINE(X3,80)-(X3,104),PSET,6:PLAY"V12L1606CF"
270 LINE(X3,80)-(X3,104),PRESET
280 IF &H41=SCREEN(X,14) OR &H41=SCREEN(X,14)THEN PLAY"V12L1604CFCF":PUT@A(X1,11
0)-(X1+24,119),CC%,PSET:J=J+10:EN=EN+25:RETURN
290 GET@(X1+8,105)-(X1+15,106),E%,G
300 IF E%(0)=0 THEN RETURN
310 IF &HF0=SCREEN(X+1,Y+4)OR &HF0=SCREEN(X,Y+4)THEN RETURN
320 PUT@A(X1,102)-(X1+24,111),AA%,PSET:PUT@A(X1,102)-(X1+24,111),BB%,PSET:LINE(X
1-9,102)-(X1+36,111),PSET,0,BF:PLAY"V13L3204CDE03CFCF","V13L3204EFG03DGDG"
330 EN=EN+30:J=J+10:RETURN
340  PLAY"V12L1605CEG8":LOCATE X,7:COLOR4:PRINT"P":J=J+30:EN=EN+15:RETURN
350 IF AB=55 THEN AB=0:C=150:AC=14:RETURN
360 H=2:XX=XX-HH:AB=AB+1:IF AB=5 THEN C=3:RETURN ELSE C=4:RETURN
370 H=11:EN=EN+1:AB=AB+1:IF AB=50THEN C=2:RETURN ELSE C=3:RETURN
380 C=2:H=12:XX=XX-HH:AC=AC-1:ON AC GOTO 400,390,410,390,400
390 RETURN
400 AX=(XX+7)*16:GOSUB 420:IF AC=1 THEN C=4:AC=12:RETURN ELSE RETURN
410 AX=(XX+5)*16:GOSUB 420:AX=(XX+7)*16:PUT@A(AX,182)-(AX+24,191),CC%,PSET:AX=(X
X+9)*16:GOSUB 420:RETURN
420 PUT@A(AX,182)-(AX+24,191),B%,PSET:RETURN
430 V=INT(RND(1)*5)+1:VV=INT(RND(1)*8):VV=XX+4+VV:LOCATE VV,23
440 COLOR0:ON V GOTO 450,460,460,460,460
450 PRINT"P":GOTO120
460 PRINT"A":GOTO120
470 KK=INT(RND(1)*2)+1:UU=INT(RND(1)*2)+1:ON UU GOTO 480,500
480 L=(XX+4)*16+12:PUT@A(L,182)-(L+24,191),A%,PSET
490 IF P<0 AND KK=1 THEN GOSUB520:LL=XX+4:GOTO120 ELSE 120
500 L=(XX+9)*16+12:PUT@A(L,182)-(L+24,191),B%,PSET
510 IF P<0 AND KK=1 THEN GOSUB520:LL=XX+9:GOTO120 ELSE 120
520 ON ABS(HH)+1GOSUB 540,550,560
530 RETURN
540 P=10:PP=13:RETURN
550 P=20:PP=5:RETURN
560 P=21:PP=4:RETURN
570 LINE(LL+1,PP)-(LL+1,8),"=",5:PLAY"V12L1605EGB":IF LL+1=X OR LL+1=X+1 THEN 73
0 ELSE LINE(LL+1,PP)-(LL+1,8),"=",0:GOTO150
580 IF EN<0 THEN 730 ELSE PLAY"V14L1605C":GOTO140
590 Q$(0)="┤X     X      X├"
600 Q$(1)="┤X            X├"
610 Q$(2)="┤X            X├"
620 Q$(3)="┤X            X├"
630 Q$(4)="┤X         X  X├"
640 Q$(5)="┤X            X├"
650 Q$(6)="┤X            X├"
660 Q$(7)="┤X     X      X├"
670 Q$(8)="┤X            X├"
680 Q$(9)="┤X X          X├"
690 Q$(10)="┤X            X├"
700 Q$(11)="┤XXXXX     XXXX├"
710 Q$(12)="┤XXX        XXX├"
720 RETURN
730 PUT@A(X1,70)-(X1+24,79),AA%,PSET
740 PLAY"V11L1405DR64D04G6E4","V12L1404FR64FC603G4"
750 M=M+1:COLOR7:LOCATEX-2,5:PRINT"SCORE" J
760 IF M=3THEN 790
770 FORI=0 TO6500 :NEXT
780 CLS:GOSUB850:GOSUB870:GOTO120
790 SYMBOL((X-3)*16,90),"GAME OVER",2,2,7
800 IF JJ<J THEN JJ=J
810 LOCATE X-2,1:PRINT"HI-SCORE":LOCATEX,3:PRINT JJ
820 LOCATE X-6,17:PRINT"PUSH SPACE KEY":LOCATE X,19:PRINT"TO":LOCATE X-1,21:PRIN
T"START":NA=0
830 N$=INKEY$:NA=NA+1:IF NA=800 THEN 20
840 IF N$=" " THEN 30 ELSE 830
850 PLAY"V11L1605CFCFCFCFCFCFCF","V12L1603EAEAEAEAEAEAEA":RETURN
860 FOR I=0 TO1:PLAY"V11L1604CDE05CDE06C8","V11L1603EFG04EFGA8":NEXT
870 AB=0:AC=14:X=20:Y=9:X1=324:XX=14:P=0:EN=60:C=150
880 SYMBOL(284,50),"START",3,2,7
890 FORI=1TO23:FORII=14TO26 STEP12:LOCATEII,I:COLOR 2:PRINT"XXX":NEXTII,I:GOSUB6
0:RETURN
900 CLS:GOSUB850:BB=150:BC=5:FOR I=0 TO1:SYMBOL(BB,0),"BIOS",13,4,BC:BB=BB-8:BC=
BC-4:NEXT
910 PUT@A(80,54)-(104,63),A%,PSET:COLOR2:LOCATE7,5:PRINT"NAME POINT ENERGY    KE
Y  ACTION":COLOR5:LOCATE7,7:PRINT"PILA    +10     +30      1      LIFT"
920 PUT@A(80,70)-(104,79),B%,PSET:LOCATE7,9:PRINT"LIMU    +10     +30      2     BE
AM":PUT@A(80,86)-(104,95),CC%,PSET:LOCATE7,11:PRINT"DOLA    +10     +25      3     R
IGHT"
930 COLOR4:LOCATE5,13:PRINT"P":COLOR2:LOCATE5,15:PRINT"X":COLOR5:LOCATE7,13:PRIN
T"FLAG    +30     +15      : ENERGY=0 ":LOCATE7,15:PRINT"BALI(DO NOT BREAK)    :    T
HEN    :"
940 PUT@A(80,134)-(104,143),D%,PSET:LOCATE7,17:PRINT"BIOS...YOU.....x3     :YOUR
BREAK:"
950 COLOR6:LOCATE14,20:PRINT"HI-SCORE...."JJ:COLOR5:LOCATE8,23:PRINT"** PUSH SPA
CEKEY TO START **"
960 N$=INKEY$:IF N$=" " THEN RETURN ELSE 960
970 FOR I=0 TO 49:READ A%(I):NEXT
980 DATA -1,-1,-2,-1,-1025,-17,-1,-4097,-65,-1,-1,-1
990 DATA -1,-1,-1,-45,-8192,60,0,896,8,28672,2566,7
1000 DATA 25856,858,1,27648,208,0,24576,0,-7544,-31428,-28380,13202
1010 DATA 20510,28800,2758,7,27904,858,10241,27972,-32560,-28088,25234,21760
1020 DATA 0,0
1030 FOR I=0 TO 49:READ B%(I):NEXT
1040 DATA 511,-8185,-4,4095,-97,-1985,32752,4063,-497,-10241,-42,32767
1050 DATA 27663,-680,511,-4096,384,7,-2048,4095,31,-256,1023,-16384
1060 DATA -256,0,0,0,0,0,0,0,511,-8185,-340,4095
1070 DATA -5217,-1987,32752,3423,-499,22527,-682,32725,11277,21848,511,-4096
1080 DATA 0,0
1090 FOR I=0 TO 49:READ D%(I):NEXT
1100 DATA 30782,3964,16263,-449,-7185,-1,-6401,-77,16383,-26225,-116,1023
1110 DATA -32768,-128,31,3,30768,124,14336,15934,15,-256,1788,4099
1120 DATA 15360,398,0,896,0,-8192,28,0,30782,3964,16006,-449
1130 DATA -23633,-17,-22788,7859,15750,-26226,-15732,930,-32768,-7552,31,3
1140 DATA 0,0
1150 FOR I=0 TO 49:READ AA%(I):NEXT
1160 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1170 DATA 0,0,0,0,2047,-2035,-6,8190,-101,-1,-1,24551
1180 DATA -145,-1,-2,28666,-4289,-50,1023,-3072,1664,28684,7704,6338
1190 DATA 640,-8164,8259,17927,864,408,900,8706,2080,6156,880,24576
1200 DATA 0,0
1210 FOR I=0 TO 49:READ BB%(I):NEXT
1220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1230 DATA 0,0,0,0,2879,-10209,32767,-19472,940,-32700,-9344,9241
1240 DATA -4096,32312,305,-18431,1843,31998,1951,28674,0,2,1584,704
1250 DATA 0,-32768,16512,17,4096,48,0,-32767,3,48,6,0
1260 DATA 0,0
1270 FOR I=0 TO 49:READ CC%(I):NEXT:RETURN
1280 DATA 4095,-2017,-1,16383,-1,-8177,-16,4095,-2041,-8,1023,-1
1290 DATA -193,-2,2047,-1024,3986,-16353,-15776,16357,12309,9200,3699,-13307
1300 DATA 10726,1016,768,63,33,-32768,1088,16384,4095,-6113,-2195,16375
1310 DATA 32631,24585,7920,19757,-18266,10232,939,-18561,309,-32638,1493,17408
1320 DATA 0,0
```

★最近の影さんは大スター。その名も「エリマキトト・カゲ」(東京都・**山本圭一13才**)……【**編集長**：おーい、エリマキトカゲ**!** **影**：なんですか？**編集長**：では、ハラマキトカゲ**!** **Dr.D**：ワシかな??**影**：ハラダシトカゲともいう。】

# Mr.WARP

村山　剛



## すとおりい

1984年5月18日，Dr.D氏は財産を自宅に残し，千葉に墓地の交渉に出かけた。

それを小耳にはさんだMr.ワープ氏は，目標の「一日一善」のために自家開発した空間移動装置を持ち，Dr.D 氏の財産を盗みに出かけた。

しかし，Dr.D氏の敷地内には四つの監視カメラがあり，ワープ氏は5組(10個)しか空間移動装置を持っていなかった。あなたは，10個の金庫を盗み出せるだろうか……。

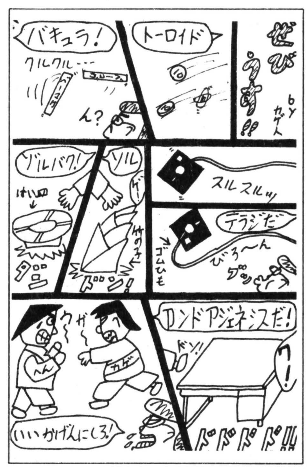
## あそびかた

Mr. ワープ氏は[2][4][6][8]で動かし，監視カメラに見つかってはいけません。チャンスは3回で，ワープで10ポイント，金庫を取ると50ポイントです。金庫を10個とると1面クリアとなり，ボーナスがもらえます。移動装置は5色あり，それぞれの色の所に出てくるようになっています。

## CHECKER FLAG

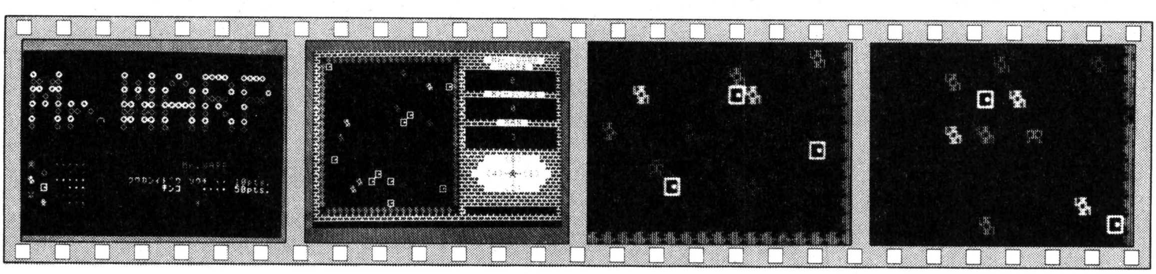
**編**：非常に，難しいゲームですネ！　監視カメラの動きに気をとられると，動きが鈍くなっちゃいます。

**影**：だから，ワープ・テクニックをうまく使いなさいってことさ。グッド・アイデア!!




評…なんとなく、当たってる！(編)

by カゲ人



《写真1》Dr.DとMr.ワープの戦いがはじまる！

《写真2》四隅に監視カメラがあり，移動しはじめる

《写真3》金庫のそばに来ました。はやくとれ！

《写真4》カメラに見つかると，ワープ氏は消滅する

★Long Long ago 明治天皇が突然道にうずくまった。「何してんの？」天皇が言った「目いじってんの」……おそまつ!!（神奈川県横須賀市・竜之介14才）……【影：宮仕えの人が言いました。「みやつかえてんですね！」。】

## Mr. WARPのプログラム・リスト

```
10 WIDTH40:SCREEN 0:COLOR ,0
20 DEFINTA-W:RANDOMIZE
30 DEFCHR$(249)="003C7EE7C3E77E3C"'市
40 DEFCHR$(250)="3C24FF99997E42C3"'区
50 DEFCHR$(251)="3D193D27E4BC98BC"'町
60 DEFCHR$(252)="FF8181B1B18181FF"'村
70 DEFCHR$(242)="F7F7F7007F7F7F00"'年
80 DEFCHR$(254)="3C1F3EFF7E3C7E18"'▒
90 GOSUB830
100 CLS
110 MAN=3:HI=0:KS=0:S=0:ZX=5
120 X(1)=1:X(3)=22:XX=12:YY=12:CO=ZX
130 GOSUB430
140 'PRINT
150 COLOR 4:PRINTCSR(XX,YY)"区"
160 CO=CO-1
170 COLOR 2:PRINTCSR(X(1),1)"市";CSR(22,X(1))"市";CSR(X(3),22)"市";CSR(1,X(3))"市"

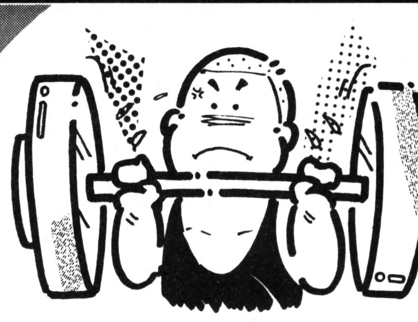
180 'ｼﾎﾞｳ ﾉ ﾊﾝﾃｲ
190 :XX(1)=INT(X(1)):XX(3)=INT(X(3))
200 IF YY=XX(1) OR YY=XX(3) OR XX=XX(1) OR XX=XX(3) THEN 720
210 '-- ｶﾝｼ ｲﾄﾞｳ --
220 IF CO=0 THEN CO=ZX ELSE 260
230 COLOR 4:PRINTCSR(X(1),1)"▒";CSR(22,X(1))"▒";CSR(X(3),22)"▒";CSR(1,X(3))"▒"

240 X(1)=X(1)+1:IF X(1)=>23 THEN X(1)=1
250 X(3)=X(3)-1:IF X(3)<=1 THEN X(3)=22
260 'YOUR ｲﾄﾞｳ
270 A=ASC(INKEY$):CALL&H0703
280 PRINTCSR(XX,YY)" "
290 XX=XX+(A=52)-(A=54)
300 YY=YY+(A=56)-(A=50)
310 IF XX=1 THEN XX=2:GOTO 330 ELSE IF XX=22 THEN XX=21:GOTO 330
320 IF YY=1 THEN YY=2:GOTO 330 ELSE IF YY=22 THEN YY=21
330 '--- ﾜｰﾌﾟ ---
340 P=POINT(XX*8+5,YY*8+4)
350 IF WX(P)=XX AND WY(P)=YY THEN XX=MX(P):YY=MY(P):BEEP:S=S+10:GOTO1010
360 IF MX(P)=XX AND MY(P)=YY THEN XX=WX(P):YY=WY(P):BEEP:S=S+10:GOTO1010
370 '---ﾄｸﾃﾝ---
380 IF P=7 THEN S=S+50:KS=KS+1:BEEPON:BEEPOFF ELSE140
390 COLOR 6:LOCATE 27,4:PRINTUSING"#####";S
400 IF KS=10 THEN 790
410 GOTO140
420 '--- ｶﾞﾒﾝ ---
430 COLOR 2,7:FOR I=0TO39:PRINTCSR(I,0)"年";:PRINTCSR(I,23)"年";:NEXT
440 FOR I=1TO 22:PRINTCSR(I,0)"年";:PRINTCSR(I,23)"年";:PRINTCSR(0,I)"年";:PRINTC
SR(23,I)"年";:PRINTCSR(39,I)"年":NEXT:COLOR ,0
450 COLOR 4:FOR I=1TO22:PRINTCSR(I,1)"▒";:PRINTCSR(I,22)"▒";:PRINTCSR(1,I)"▒";
:PRINTCSR(22,I)"▒";:NEXT:COLOR ,0
460 PRINTCSR(XX,YY)"区"
470 FOR I=1TO5
480 COLOR I:WX(I)=INT(RND(1)*18+3):WY(I)=INT(RND(1)*18+3)
490 PP=PEEK(&H9000+WX(I)+WY(I)*40):IF PP=251 OR PP=250 THEN 480 ELSE PRINTCSR(
WX(I),WY(I))"町";:NEXT I
500 FOR I=1TO5
510 COLOR I:MX(I)=INT(RND(1)*18+3):MY(I)=INT(RND(1)*18+3)
520 PP=PEEK(&H9000+MX(I)+MY(I)*40):IF PP=251 OR PP=250 THEN 510 ELSE PRINTCSR(
MX(I),MY(I))"町";:NEXT I
530 COLOR 7,0:FOR I=1TO10
540 KX=RND(1)*20+2:KY=RND(1)*20+2:PP=PEEK(&H9000+ KX+KY*40):IF PP=251 OR PP=25
2 OR PP=250 THEN 540 ELSE PRINTCSR(KX,KY)"村":NEXT
550 COLOR 2,7:PRINTCSR(24,1)"年年年 Mr .WORP 年年年"
560 PRINTCSR(24,2)"年年年年 SCORE 年年年年年"
570 PRINTCSR(24,6)"年年年 HI-SCORE 年年年"
580 PRINTCSR(24,10)"年年年年年 MAN 年年年年年年"
590 PRINTCSR(24,21)"年年年年年年年年年年年年年年年年年"
600 PRINTCSR(24,14)"年年年年年年年年年年年年年年年年年"
610 COLOR 6,0:LOCATE 27,8:PRINTUSING"#####";HI
620 COLOR 6:LOCATE 27,4:PRINTUSING"#####";S
630 COLOR 6,0:LOCATE 30,12:PRINT MAN
640 COLOR 2,7:PRINTCSR(24,15)"年年年   (8)   年年年"
650 PRINTCSR(24,16)"年年      |      年年"
660 PRINTCSR(24,17)"年  (4)- -(6)  年"
670 PRINTCSR(24,18)"年年      |      年年"
680 PRINTCSR(24,19)"年年年   (2)   年年年"
690 PRINTCSR(24,20)"年年年年年年年年年年年年年年年年"
700 COLOR 0,7:PRINTCSR(31,17)"区"
710 COLOR ,0:RETURN
720 '--- ｼﾎﾞｳ ﾉ ｼｮﾘ ---
730 FOR I=0TO7:PLOT(XX*8,YY*8+I)-(XX*8+7,YY*8+I),0:BEEPON:BEEPOFF:FORII=0TO30:
COLOR ,,,2:COLOR ,,,4:NEXTII,I
740 MAN=MAN-1:IF MAN<=0THEN 750 ELSESCREEN 0:GOTO 120
750 IF S>HI THEN HI=S
760 COLOR 6,0:LOCATE 27,8:PRINTUSING"#####";HI
770 COLOR RND(1)*7+1:PRINTCSR(24,22)"REPLAY (Y or N)"
780 KE$=INKEY$:IF KE$="N" THEN COLOR 7:CLS:END ELSE IF KE$="Y" THEN CLS:KS=0:S
=0:MAN=3:GOTO120 ELSE 770
790 '--- ﾒﾝ ｸﾘﾔｰ ---
800 KS=0:IF ZX<=1 THEN ZX=ZX-1:CLS
810 COLOR 6:FOR I=0TO50:PRINTCSR(24,22)"BONUS ";-(ZX-11)*100:NEXT I:S=S-(ZX-11
)*100
820 CLS:GOTO 120
830 COLOR ,,,4:LOCATE 0,3
840 COLOR 6:PRINT " 市   市        市   市   市   市市市市  市市市市  "
850 COLOR 2:PRINT " 市市 市市       市 市 市  市 市  市    市 市   市 "
860 COLOR 6:PRINT " 市市 市市       市 市 市 市   市 市   市 市   市 "
870 COLOR 2:PRINT " 市 市 市        市 市 市 市   市 市市市市  市市市市  "
880 COLOR 6:PRINT " 市 市 市 市 市    市市 市市 市市市市市 市 市   市    "
890 COLOR 2:PRINT " 市   市 市市 市   市市 市市 市   市 市  市  市    "
900 COLOR 6:PRINT " 市   市 市   ○  市市 市市 市   市 市   市 市    "
910 COLOR 2:PRINT " 市   市 市      市   市 市   市 市   市 市    "
920 COLOR ,0:LOCATE 0,15
930 COLOR 4:PRINT " 区   ■■■■■              Mr.WARP       "
940 COLOR 2:PRINT "   市  ■■■              ｶﾝｼ ｶﾒﾗ       "
950 COLOR 6:PRINT " 町   ■■■■■      ｸｳｶﾝｲﾄﾞｳ ｿｳﾁ ■■ 10pts."
960 COLOR 7:PRINT "   村  ■■■          ｷﾝｺ   ■■■■ 50pts."
970 COLOR 2:PRINT " 年   ■■■■■              ﾚﾝｶﾞ          "
980 COLOR 4:PRINT "   ▒  ■■■               ｷ             "
990 FOR I=0TO2000:NEXT:BEEP
1000 RETURN
1010 COLOR 6:LOCATE 27,4:PRINTUSING"#####";S:GOTO290
```

# 重量上げゲーム

エントリーコード RX①

クリーミー・コロッケ

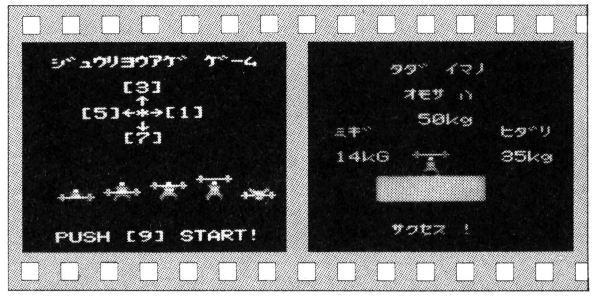


## ❖ゲームの説明

ロサンゼルス・オリンピックをもり上げようと，なんとマイナーな重量上げゲームを作ってみました。

遊びかたは，ジョイ・スティックの3と7でバーベルを持ち上げ，1と5でバランスをとればいいのです。

しかし，あまり勢いをつけると，ひっくり返ってしまいます。バランスは，片足に50kg以上の重さがかからないように，十分に気をつけてください。




《写真1》 コミカルな動きが笑いをさそうゲームです

《写真2》 うんこらしょ！ せ，成功です!!



### 重量上げゲームのプログラム・リスト

```
100 CLEAR:DIM MA$(4,2)
110 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 2:FOR K=0 TO 31:READ RE
120 MA$(I,J)=MA$(I,J)+CHR$(RE):NEXT:NEXT:NEXT
130 K=50:COLOR,0:PRINT"■":CURSOR 7,3:PRINT"ｼﾞｭｳﾘｮｳｱｹﾞ ｹﾞｰﾑ"
140 CURSOR 12,5:PRINT"[3]":CURSOR 13,6:PRINT"↑":CURSOR 9,7:PRINT"[5]←*→[1]"
150 CURSOR 13,8:PRINT"↓":CURSOR 12,9:PRINT"[7]"
160 FORI=0TO4:FORJ=0TO2:POSITION 50+I*20,100:PATTERN[J*2-(J=0),W1]2,MA$(I,J):NEXT:NEXT
170 CURSOR 7,17:PRINT"PUSH [9] START!"
180 JOYS1 JO:IF JO<>9 THEN 180
190 PRINT"■":CURSOR 12,6:PRINT"ﾀﾀﾞ ｲﾏﾉ":CURSOR 13,8:PRINT"ｵﾓｻ ﾊ":CURSOR 16,10:PRINT"kg"
200 CURSOR 8,11:PRINT"ﾐｷﾞ
      ﾋﾀﾞﾘ":CURSOR 10,13:PRINT"kG
           kg"
210 BOX[2]72,120,119,136:PAINT[2],73,121
220 CURSOR 13,10:PRINT USING"###";K
230 A=0:F=0:N=0:V=0:CL$=STRING$(CHR$(255),32)
240 JOYS1 JO:F=F-(JO=3)*.01+(JO=7)*.02:V=V+F:N=N+V:IF N<0 THEN N=0:V=0:GOTO 400
250 POSITION 88,104:PATTERN[0]2,CL$
260 FOR C=0 TO 2:POSITION 88,104:PATTERN[C*2-(C=0),W1]2,MA$(INT(N),C):NEXT
270 IF INT(N)>3 THEN 400
280 IF INT(N)=3 THEN A=A+1:IF A>5 THEN 300
290 GOTO 240
300 A=.5:F=0
310 JOYS1 JO:A=A-((JO=1)-(JO=5))*.05:A=A+RND(1)/8-1/16
320 RI=INT(K*(1-A)):CURSOR 8,13:PRINT USING"##";RI
330 LE=INT(K*A):CURSOR 20,13:PRINT USING"##";LE
340 IF(RI>50)+(LE>50)THEN 420
350 FOR I=0 TO 500:NEXT
360 F=F+1:IF F<20 THEN 310
370 CURSOR 12,19:PRINT"ｻｸｾｽ !"
380 FOR I=0 TO 3000:NEXT
390 K=K+5:GOTO 190
400 FOR I=0 TO 3000:NEXT:CURSOR 12,19:PRINT"ｼｯﾊﾟｲ!"
410 END
420 FOR I=0 TO 16:POSITION 88,104:PATTERN[0]2,CL$
430 FOR C=0 TO 2:POSITION 88,104+I:PATTERN[C*2-(C=0),W1]2,MA$(3,C):NEXT
440 POSITION 88,120:PATTERN[2]2,CL$:FOR J=0 TO 300:NEXT:NEXT:GOTO 400
1000 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1010 DATA 0,0,96,6,208,11,208,11,16,8,233,151,48,12,48,12
1020 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1030 DATA 128,1,128,1,0,0,0,0,192,3,249,159,0,0,0,0
1040 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1050 DATA 128,1,128,1,0,0,6,96,6,96,255,255,6,96,6,96
1100 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,224,7,208,11
1110 DATA 208,11,16,8,233,151,224,7,112,14,48,12,48,12,48,12
1120 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,128,1,128,1,0,0,0,0
1130 DATA 0,0,192,3,249,159,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1140 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,128,1,128,1,0,0,0,0
1150 DATA 6,96,6,96,255,255,6,96,6,96,0,0,0,0,0,0
1200 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,233,151,240,15
1210 DATA 192,3,0,0,224,7,224,7,112,14,48,12,48,12,48,12
1220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,128,1,128,1,249,159,0,0
1230 DATA 0,0,192,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1240 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,134,97,134,97,255,255,6,96
1250 DATA 6,96,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1300 DATA 0,0,0,0,233,151,16,8,16,8,16,8,224,7,192,3
1310 DATA 192,3,0,0,224,7,224,7,112,14,48,12,48,12,48,12
1320 DATA 0,0,0,0,249,159,0,0,128,1,128,1,0,0,0,0
1330 DATA 0,0,192,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1340 DATA 6,96,6,96,255,255,6,96,134,97,128,1,0,0,0,0
1350 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1400 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1410 DATA 24,24,56,28,240,15,224,7,0,0,249,159,192,3,192,3
1420 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1430 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,192,3,57,156,0,0,0,0
1440 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1450 DATA 0,0,0,0,0,0,6,96,6,96,63,252,6,96,6,96
```




★とても楽しいプログラムがいっぱいです。はじめて買ったけど，買ってよかった!!（静岡県富士宮市・長谷川記史12才）……【編：今月もまた1人ベーマガ読者がふえました。編集長：ピッポッパ！30万部をめざせ！】

RX-78用

# 台風ゲーム

エントリーコー　RX②

きむらく～ん



もうそろそろ，台風のやってくるシーズンですが，今回は，それをもとにしてゲームを作ってみました。

## ゲームについて

あなたは，女の子を連れて，ある目的地まで行かなくてはいけないのですが，風かみからは，カサが飛んできたりして，もう大変！あなたは，ポシェットを取ったり，ぼうしにジャンプしたり，水たまりをジャンプして，よけなければなりません。また，ポシェットを投げて，カサをよけることもできます。そして，ぶじに右はしにたどりつければ，BONUSがもらえます。そして，さらに台風の中心に近づいて行きますが，カサに当たったり，水たまりにはまったりすると，女の子がはぐれてしまいます。そして，1人のときに，カサに当たったりすると，GAME　OVERです。

## 遊びかた

RUN 100で，ゲーム・スタートです。ジョイ・スティックの使いかたは，①で右⑤で左に動き，③でジャンプです。⑨でポシェットを投げますが，すぐ右にあるカサだけしかなくすことができません。それではガンバッテください。

## 最後に

おまけですが，1～19行にはパターン・エディタが入っています。これは，ジョイ・スティックでカーソルを動かし，スペース・キーでセットします。色は，⓪～⑨のキーでセットしてください。

### CHECKER FLAG

**編**：ゲームの初めがいいですね。

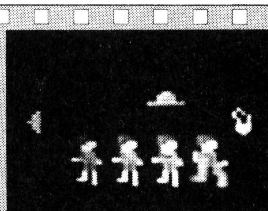
**Dr.D**：そうじゃな。JOY……をLEFT$を使って1文字ずつ表示させておるんだ。

**編**：キャラクタもこっていますね。まるで走っているように見えますよ。

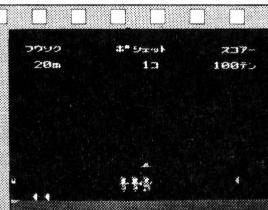
**Dr.D**：きむらく～んも，キャラクタを作るのに苦労しているようじゃ。読者諸君！おまけのエディタで，いろいろなキャラクタを作ってみてはどうかな？




《写真1》遊びかたの説明で～す



《写真2》わあ，すごい風だ！いろいろなものが飛んでくる




《写真3》ジャンプ!!うまくぼうしがとれました




《写真4》ギャー!!カサに当たってしまった

★つぐ美♥いい名だ。たぶん顔もいいと思うけど…。今度写真載せてね！(宮城県仙台市・**黒田　剛15才**)……
【**つぐ美**：う～れし～んだ♥でも，ほんとに写真載せてもいいの??**影**：やめろ，やめろ!!もったいない，絶対に!!】

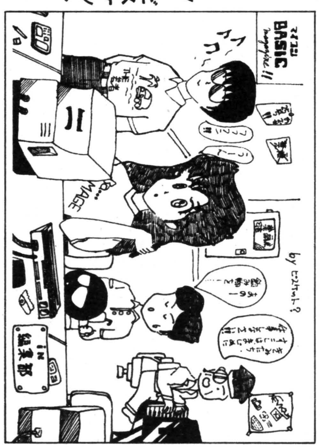
## 台風ゲームのプログラム・リスト

```
1 DIM A(15,15),B(2,31):COLOR,0:PRINT"◘◇◇◇0◇◇23◇◇56◇◇89◇◇BC◇◇EF"
2 FOR I=0 TO 15:PRINT"▶◇";CHR$(I+48-(I>9)*7):NEXT
3 POSITION X*8+24,Y*8+8:PATTERN[A(X,Y)]1,STRING$(CHR$(255),8):JOYS1 D:IF D=0 THEN 9
4 X=X+((D<3)+(D=8))*(X<15)+(D>3)*(D<7)*(X>0):Y=Y+(D>1)*(D<5)*(Y>0)-(D>5)*(D<9)*(Y<15)
5 CURSOR 5,20:PRINT USING"###";X;Y:POSITION X*8+24,Y*8+8:PATTERN[0]1,STRING$(CHR$(255),8)
6 USR($D8):GETE$:IF E$=" " THEN A(X,Y)=C
7 IF E$<>"" THEN F=ASC(E$):IF (F>47)*(F<56)THEN C=F-48
8 CURSOR 5,21:PRINT "COLOR=";C;:GOTO 3
9 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 7:F=A(K+J*8,I)
10 ON F GOSUB 13,14,15,16,17,18,19:NEXT:NEXT:NEXT
11 PRINT"⊡⊡":FOR I=0 TO 2:PRINT"◇◇◇◇REM ";I:FOR J=0 TO 1:PRINT"◇◇◇◇DATA ";:FOR K=0 TO 15
12 PRINT STR$(INT(B(I,J*16+K)));",";:NEXT:PRINT"⊡":NEXT:NEXT:PRINT"⊡":END
13 B(0,J+I*2)=B(0,J+I*2)+2↑K:RETURN
14 B(1,J+I*2)=B(1,J+I*2)+2↑K:RETURN
15 GOSUB 13:GOSUB 14:RETURN
16 B(2,J+I*2)=B(2,J+I*2)+2↑K:RETURN
17 GOSUB 13:GOSUB 16:RETURN
18 GOSUB 14:GOSUB 16:RETURN
19 GOSUB 13:GOSUB 14:GOSUB 16:RETURN
100 CLEAR:DIM BO$(1,2),GI$(1,2),BP$(2),GJ$(2),KA$(1),PO$(1),BU$(1)
105 DIM KX(6),KY(6)
110 FOR I=0 TO 2:C$="":D$="":FOR J=0 TO 15:READ A,B:C$=C$+CHR$(A):D$=D$+CHR$(B):NEXT
120 BO$(0,I)=C$:BO$(1,I)=D$:NEXT
130 FOR I=0 TO 2:C$="":D$="":FOR J=0 TO 15:READ A,B:C$=C$+CHR$(A):D$=D$+CHR$(B):NEXT
140 GI$(0,I)=C$:GI$(1,I)=D$:NEXT
170 C$="":D$="":FOR J=0 TO 7:READ A,B:C$=C$+CHR$(A):D$=D$+CHR$(B):NEXT
180 PO$(0)=C$:PO$(1)=D$
190 C$="":D$="":FOR J=0 TO 7:READ A,B:C$=C$+CHR$(A):D$=D$+CHR$(B):NEXT
200 BU$(0)=C$:BU$(1)=D$
210 C$="":D$="":FOR J=0 TO 7:READ A,B:C$=C$+CHR$(A):D$=D$+CHR$(B):NEXT
220 KA$(0)=C$:KA$(1)=D$
230 MI$="":FOR J=0 TO 7:READ A:MI$=MI$+CHR$(A):NEXT
240 ZZ$="JOYSTICK USE ONLY":CL$=STRING$(CHR$(255),16):CM$=LEFT$(CL$,8):SC=0:FU=20:KN=2
250 COLOR,0:CLS:CURSOR 9,6:PRINT"ﾀｲﾌｳ ｹﾞｰﾑ"
260 FOR I=10 TO 80 STEP 3:POSITION I-3,70:PATTERN[0]1,CL$
270 FOR J=0 TO 2:POSITION I,70:PATTERN[J*2-(J=0),W1]1,BO$(I-INT(I/2)*2,J):NEXT
280 FOR K=200 TO 400 STEP 10:SOUND 1,3:SOUND@15,K:NEXT:NEXT
290 SOUND@15,0:FOR I=1 TO 17:CURSOR 5,12:PRINT LEFT$(ZZ$,I):FOR J=0 TO 200:NEXT:NEXT
300 CURSOR 2,14:PRINT"[9]:ﾅｹﾞﾙ  [3]:ｼﾞｬﾝﾌﾟ":CURSOR 3,16:PRINT"ｽﾄｯﾌﾟ:[5]    [1]:ﾊﾔｲ"
310 CURSOR 5,20:PRINT"PUSH [9] TO START"
320 JOYS1 JY:IF JY<>9 THEN 320
330 SOUND@15,10:CLS:BOX[4]0,160,191,183:PAINT[4]1,161
340 CURSOR 2,1:PRINT"ﾌｳｿｸ";TAB(12);"ﾎﾟｼｪｯﾄ";TAB(24);"ｽｺｱｰ"
350 CURSOR 5,3:PRINT"m";TAB(16);"ｺ";TAB(26);"ﾃﾝ"
360 GL=3:PS=0:X=GL+5:Y=18:JO=0:PX=0:BX=0:MX=0:FOR I=0 TO 6:KX(I)=0:NEXT
370 FOR I=0 TO GL+1:POSITION (X-I)*8,Y*8:PATTERN[0]1,CL$:NEXT
380 P=P+1:P=-(P=1):IF JO<>0 THEN 800
390 JOYS1 JY:IF JY=10 THEN 750
400 IF JY=1 THEN 720
410 IF JY=5 THEN 740
420 IF JY=3 THEN 800
440 IF(JY<>9)+(PS<1)THEN 750
450 PS=PS-1:FOR I=0 TO 4
460 IF(KX(I)=X+1)*((KY(I)=Y)+(KY(I)=Y+1))THEN KX(I)=0:POSITION X*8+8,Y*8:PATTERN[0]1,CM$
470 NEXT
480 FOR I=0 TO KN:POSITION KX(I)*8,KY(I)*8:PATTERN[0]1,CM$
490 KX(I)=KX(I)-INT(RND(1)*3)-1
500 IF KX(I)<0 THEN KX(I)=23:KY(I)=INT(RND(1)*4)+16:GOTO 530
510 KY(I)=KY(I)+INT(RND(1)*3)-1:IF KY(I)<16 THEN KY(I)=16
520 IF KY(I)>19 THEN KY(I)=19
530 POSITION KX(I)*8,KY(I)*8:PATTERN[6,W1]1,KA$(0)
540 POSITION KX(I)*8,KY(I)*8:PATTERN[1,W1]1,KA$(1)
545 IF(KX(I)=X)*(KY(I)=Y)THEN GL=GL-1
550 NEXT
560 POSITION MX*8,160:PATTERN[4]1,CM$:IF MX<1 THEN MX=23:GOTO 580
570 MX=MX-1
580 POSITION MX*8,160:PATTERN[1,W1]1,MI$
590 IF(MX=X)*(JO=0)THEN GL=GL-1
600 POSITION BX*8,120:PATTERN[0]1,CM$:IF BX<3 THEN BX=23:GOTO 620
610 BX=BX-INT(RND(1)*2)-1
620 POSITION BX*8,120:PATTERN[2,W1]1,BU$(0)
630 POSITION BX*8,120:PATTERN[4,W1]1,BU$(1)
640 IF(BX=X)*(Y=16)THEN SC=SC+100
650 POSITION PX*8,PY*8:PATTERN[0]1,CM$:IF PX<3 THEN PX=23:PY=INT(RND(1)*4)+16:GOTO 680
660 PX=PX-INT(RND(1)*2)-1:PY=PY+INT(RND(1)*3)-1:IF PY>19 THEN PY=19
670 IF PY<16 THEN PY=16
680 POSITION PX*8,PY*8:PATTERN[4,W1]1,PO$(0)
690 POSITION PX*8,PY*8:PATTERN[3,W1]1,PO$(1)
700 IF(PX=X)*((PY=Y)+(PY=Y+1))THEN PS=PS+1:PX=0
710 IF GL>=0 THEN 830
715 GOTO 900
720 X=X+1:IF X>=23 THEN GL=GL+1:X=23
730 GOTO 750
740 X=X-1:IF X<GL+1 THEN X=X+1
750 FOR I=0 TO 2:POSITION X*8,Y*8:PATTERN[I*2-(I=0),W1]1,BO$(P,I):NEXT
760 IF GL<1 THEN 480
770 FOR I=1 TO GL:FOR J=0 TO 2:POSITION (X-I)*8,Y*8:PATTERN[J*2-(J=0),W1]1,GI$(P,J)
780 NEXT:NEXT
790 GOTO 480
800 JO=JO+1:IF JO<3 THEN Y=Y-1:GOTO 750
810 Y=Y+1:IF JO=4 THEN JO=0
820 GOTO 750
830 CURSOR 3,3:PRINT USING"##";FU:CURSOR 14,3:PRINT USING"##";PS
840 CURSOR 21,3:PRINT USING"#####";SC
850 IF X<22 THEN 370
860 CURSOR 8,8:PRINT"*** ｸﾘｱｰ ***":FU=FU+5:IF FU>60 THEN FU=60
870 KN=INT(FU/10):BN=PS*50+GL*10:CURSOR 5,12:PRINT"ﾎﾞｰﾅｽ";BN:SC=SC+BN
880 FOR I=0TO 3000:NEXT:GOTO 330
900 CURSOR 8,8:PRINT"GAME OVER":CURSOR 7,10:PRINT"TRY AGAIN?"
910 CURSOR 9,12:PRINT"YES [9]":JOYS1 JY:IF JY<>9 THEN CURSOR 9,12:PRINT"       ":GOTO910
920 GOTO 240
1000 REM  BO0
1010 DATA 60,60,60,60,12,12,4,4,0,0,2,3,2,129,6,193
1020 DATA 64,0,0,0,0,0,0,1,0,1,2,0,98,192,0
1030 REM  BO1
1040 DATA 0,0,0,0,48,48,56,56,24,24,0,128,0,0,8,0
1050 DATA 128,1,108,124,108,124,236,96,206,108,206,108,192,12,0,0
1060 REM  BO2
1070 DATA 0,0,0,0,48,48,56,56,24,24,62,191,62,189,62,253
1080 DATA 252,61,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1100 REM  GI0
1110 DATA 60,60,60,60,12,12,4,4,4,4,4,4,4,4,68,204
1120 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,2,0,0,0,32,16
1130 REM  GI1
1140 DATA 0,0,0,0,48,48,56,56,24,24,56,56,56,184,126,252
1150 DATA 64,0,0,0,0,0,40,32,40,56,44,0,32,16,0,0
1160 REM  GI2
1170 DATA 0,0,0,0,48,48,56,56,24,24,0,0,0,136,2,0
1180 DATA 120,56,56,56,56,56,40,32,40,56,44,0,32,16,0,0
1300 REM  PO BU
1310 DATA 4,0,10,0,18,0,20,0,20,0,0,28,0,28,0,8
1320 DATA 0,0,0,0,0,0,24,0,60,0,0,60,255,0,0,0
1330 REM  KA MI
1340 DATA 0,0,4,0,6,0,6,0,7,120,6,128,6,64,4,0
1350 DATA 255,126,60,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```



by MC-A

評…影の軍団。(影) タバコが、アチアチ!(編)




by ビスケット

評…最近の若いもんは……。(Dr. D) 若いモ〜ン!(影)

★オレンちのカビキラーにはカビがはえている。影君，このなぞとけるかナー！(埼玉県東松山市・**伊藤宏幸14才**)
……【**影：カビキラーの中には白カビがいて，黒カビをやっつけてくれるんだ。もちろん白が勝つに決まってる。**】

JR-100用

# JISHINDA

エントリーコード J1①

木村　浩二



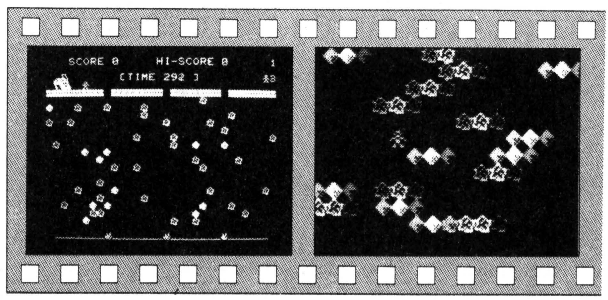
## 内容

地震がおそってきました。溶岩をよけながら地下にもぐって，マグマの噴出口にフタをしてください。溶岩は，たまにダイヤに変身するので，それを取ると得点になります。三つともフタをすると，1面クリア。溶岩にぶつかったり，タイムがゼロになると人の残り数が減ります。人が0になると，ゲーム・オーバーです。

I M J K で上下左右ですが，左右の移動は地上でしかできません。

## 説明

画面の横スクロールは，260，270行でやっています。方法は，DELETEと，INSERTのKEY入力コード＄09と＄10を，PRINT CHR＄（＄09）のようにしてやると，横に移動できます。




《写真1》 グラグラッ!! 君の力で地震をとめて！

《写真2》 地下でゆれ動くマグマとダイヤ

JISHINDAのプログラム・リスト

```
100 OPTIONCMODE1:DIMA(3),B(3)
110 GOSUB 630
120 G=400:A(1)=$C010:A(2)=$C018:A(3)=$C020:D=3
130 B(1)=$82:B(2)=$83:B(3)=$84:S=0:R=0:H=3
140 CLS:A=0:F=0:X=$C165:U=$10:T=500:R=R+1
150 REM■ GAMEN ■
160 FORI=$C160TO$C17F:POKEI,$00:NEXT
170 LOCATE0,3:PRINT"SCORE ";S;TAB(15);"HI-SCORE ";S1;TAB(31);R
180 LOCATE2,10:PRINT"[TIME 500 ]";TAB(30);FLD(1);" ";FLD(0);H
190 I1=$86:FORI=$C180TO$C3FE:IFI=$C1A0THENI=$C3E0:I1=$87
200 POKEI,I1:NEXT
210 FORI=$C1A0TO$C3DE:POKEI,$00
220 IF(I<$C3BF)*(RND(14-R*2)=0)THENPOKEI,RND(3)+$82
230 NEXT
240 FORI=$C188TO$C19FSTEP8:POKEI,$00:POKEI+$260,$85:NEXT
250 REM■ MAIN ■
260 IFA=8THENU=(U=$09)*$10+(U=$10)*$09:A=0
270 LOCATE5,0:PRINTCHR$(U):A=A+1:POKE$C3DE,$00:POKE$C3DF,$40
280 PICKK
290 X=X+(X<$C180)*((K=$4B)-(K=$4A))+(K=$4D)*$20-(K=$49)*$20
300 X=X+(X=$C164)-(X=$C180)+(X<$C160)*$20-(X>$C3E0)*$20
310 X=X-(PEEK(X)=$86)*$20
320 E=PEEK(X):POKEX,$80
330 T=T-2:LOCATE2,16:PRINTT;" ":IF(E<>0)*(E<>B(D))+(T=0)THEN 520
340 IF(X>$C3C0)*(PEEK(X+$20)=$85)THENGOSUB 420:IFF=3THEN 490
350 IFE=B(D)THENS=S+50:GOSUB 440
360 IFRND(50)=0THENGOSUB 450
370 G=(G=400)*410+(G=410)*400:GOSUBG
380 POKEX,0:GOTO260
390 REM■ SUB ■
400 LOCATE2,1:PRINTFLD(1);"()*":PRINTTAB(1);FLD(1);"+,-":RET
410 LOCATE2,1:PRINTFLD(1);"./0":PRINTTAB(1);FLD(1);"123":RET
420 FORI=180TO170STEP-1:POKE1,I:BEEP1:NEXT
430 POKEX+$20,$81:S=S+500:F=F+1
440 BEEP:LOCATE0,9:PRINTS:RET
450 C=D:D=D-(D=3)*2+(D<>3)
460 RESTORE 650:FORI=A(C)TOA(C)+7:READJ$:J$="$"+J$:POKEI,VAL(J$):NEXT
470 RESTORE 660:FORI=A(D)TOA(D)+7:READJ$:J$="$"+J$:POKEI,VAL(J$):NEXT
480 RET
490 LOCATE15,5:PRINT"GOOD!! [NEXT GAME][Y]"
500 PICKK:IFK<>$59THEN 500
510 GOTO140
520 REM■ END ■
530 FORI=120TO170:POKE1,I:BEEP1:NEXT:BEEP0
540 H=H-1:LOCATE2,31:PRINTH:IFH=0THEN 570
550 FORT=TTO500STEP2:LOCATE2,16:PRINTT:BEEP1:BEEP0:NEXT
560 POKEX,0:X=$C165:GOTO260
570 LOCATE2,1:PRINTFLD(1);"456":PRINTTAB(1);FLD(1);"789"
580 S1=(S>S1)*S+(S<=S1)*S1:LOCATE0,24:PRINTS1
590 LOCATE14,9:PRINT"GAME OVER [Y]":PICKK
600 IFK<>$59THEN 590
610 GOTO130
620 REM■ CHARA DATA ■
630 FORI=$C000TO$C0CF:READJ$:J$="$"+J$:POKEI,VAL(J$):NEXTI:RET
640 DATA18,24,18,66,99,18,24,66,00,00,00,7E,81,FF,FF,FF
650 DATA18,24,CB,51,45,92,EA,1E,18,24,CB,51,45,92,EA,1E
660 DATA18,3C,7E,FF,F5,7A,34,18,02,24,26,34,A9,DA,52,2C
670 DATAAA,FF,FF,AA,55,FF,FF,FF,00,00,00,00,00,00,24,DB
680 DATA00,00,00,00,00,00,01,02,00,00,00,00,7F,AA,55,AA
690 DATA00,1F,22,22,F2,AA,56,AA,03,03,07,06,0C,0C,18,18
700 DATAFF,FF,FF,1E,3E,3F,7F,7F,FE,0E,6C,DC,18,F8,F0,F0
710 DATA00,00,00,00,1F,2A,55,AA,7C,44,22,22,F9,AD,55,AB
720 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,7F,61,30,30,18,18
730 DATAFF,E1,ED,F6,F0,FF,7F,7F,80,80,C0,C0,E0,E0,F0,F0
740 DATA00,30,6C,AB,D5,2A,1A,08,01,06,1D,6A,57,2C,B3,34
750 DATA04,CA,B1,52,64,CC,78,30,70,6C,23,A4,C9,76,32,33
760 DATACB,93,39,E9,E4,C7,CF,F7,A0,C8,9C,B6,E0,60,C6,CC
```

# THE MASH POTATO

THE BEST PROGRAMMER 25
エントリーコードJ1②
渡辺　聡



## ゲームの内容

ここは，あなたのイモ畑です。左上の池から，ポタテ男が出てきて畑を荒らすので，ブルドーザーを使ってイモをぶつけてください。一度ポタテ男にイモをぶつけると，つぶれます。しかし，そのままだと生きかえってしまうので，もう一度ぶつけてください。そうすると，完全にやっつけることができます。

### CHECKER FLAG

**Dr.D**：ふむふむ，まあゲームとしては単純だな。さて，プログラムはと――。これまた，すなおな作品だ。REM文も入って，とてもわかりやすいぞ。

**編**：採用の理由は，ストーリーのおもしろさと，画面構成のうまさです。

**Dr.D**：これといって目立った点はないが，ぶなんにまとめているのがいい。




by CASIO

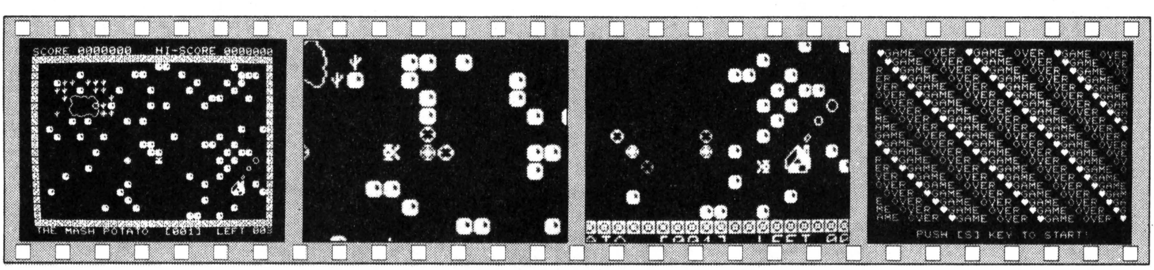
評…編集長，まずかったねこの実態！(影)

## スコア&etc.

移動KEYはⒾ，Ⓙ，Ⓚ，Ⓜで，ポタテ男をつぶすと100点，殺すと200点。7ヒキ全部やっつけると面クリアで，残ったイモの数×100が加算されます。

面が進むごとに，ポタテ男がつぶれている間が短かくなります。5面目をクリアすると，ブルドーザーが1台増えて1面に戻ります。

ブルドーザーは3台ありますが，ポタテ男にぶつかると1台減ります。ブルドーザーがなくなるか，イモが全部なくなるとGAME　OVERです。



**《写真1》ゾロゾロと敵は池から上がってきます**

**《写真2》レレッ，向きあってしまった**

**《写真3》2台目ブルが出動します。いくぞ!!**

**《写真4》GAME　OVERがいっぱい!!**

```
10 REM[redacted]THE MASH POTATO[redacted]
20 CLS:LOCATE11,10:PRINT"PLEASE WAIT":OPTIONCMODE1:H=0:W=1
30 DIMM(23),N(7),O(7),P(7),V(5),W(28),X(8),Y(7),Z(23)
40 REM[redacted]READ[redacted]
50 FORA=1TO3:READM(A):NEXT:FORA=4TO23:M(A)=380:NEXT
60 FORA=1TO5:READV(A):NEXT:FORA=1TO28:READW(A):NEXT
70 FORA=1TO8:READX(A):NEXT:FORA=1TO23:READZ(A):NEXT
80 FORA=$C000TO$C0FF:READA$:A$="$"+A$:POKEA,VAL(A$):NEXT
90 REM[redacted]DEMO[redacted]
100 PRINT"┬┐┌┬┐┌─┐┌─┬ ┬"
110 PRINT"││││├─┤└─┐├─┤"
120 PRINT"┴└┴┴ ┴└─┘┴ ┴"
130 PRINT"┌─┐┌─┐┌┬┐┌─┐┌┬┐┌─┐"
140 PRINT"├─┘│ │ │ ├─┤ │ │ │"
150 PRINT"┴  └─┘ ┴ ┴ ┴ ┴ └─┘"
160 PRINT"PUSH [S] KEY"
170 FORA=0TO100:PICKK:IFK=$53THEN200
180 NEXT:PRINTSPC(255):GOTO100
190 REM[redacted]FIELD[redacted]
200 S=0:R=1:L=3:N=25:D=81
210 J=70:Z=$C358:O=0:I=0
220 FORA=1TO7:Y(A)=430:P(A)=$C1E6+RND(2):O(A)=0:N(A)=RND(D)-D+N:NEXT
230 CLS:PRINT"SCORE 0000000   HI-SCORE 0000000":GOSUB870:GOSUB880
240 LOCATE23,0:PRINT"THE MASH POTATO  [000]  LEFT 000";:GOSUB890
250 FORA=$C120TO$C13F:POKEA,$9F:POKEA+$2A0,$9F:NEXT
260 FORA=$C140TO$C3A0STEP$20:POKEA,$9F:POKEA+$1F,$9F:NEXT
270 FORA=0TO25:X=RND(8)+3:Y=RND(5)+4:POKE$C100+X+Y*$32,$8D:NEXT
280 FORA=0TO3:POKE$C1C5+A,$8E+A:POKE$C205+A,$94+A:NEXT:POKE$C1E6,0
290 POKE$C1E5,$92:POKE$C1E8,$93:POKE$C1E7,0:FORA=0TO1:POKE$C33A+A,$9B+A
300 POKE$C35A+A,$90+A:NEXT:POKE$C31B,$98:POKE$C2FC,$99
310 POKE$C20D,$9A:POKEZ,$85:FORA=1TOJ
320 A0=RND($27E)+$C141:IFPEEK(A0)>$7FTHEN320
330 POKEA0,$8C:NEXT:POKE1,$90:FORA=0TO20:BEEP:NEXT
340 REM[redacted]LOOP[redacted]
350 FORB=1TO7:W=-W:PICKK:IF(K>$4D)+(K<$49)THEN380
360 K=K-$48:V=V(K):P=PEEK(Z+V):IFP>$88Q=P-$88:GOTOZ(Q)
370 POKEZ,0:Z=Z+V:POKEZ,$83+K:O=P:POKE1,$FF:BEEP1:BEEP0
380 GOTOY(B)
390 U=X(RND(4)+1):IFP(B)<ZU=X(RND(4)+5)
395 P=PEEK(P(B)+U):IFP>$83Q=P-$83:GOTOW(Q)
400 POKEP(B),O(B):P(B)=P(B)+U:POKEP(B),$8A+W:O(B)=P
410 NEXT:GOTO350
420 REM[redacted]SUB[redacted]
430 N(B)=N(B)+1:IFN(B)=NPOKEP(B),$8A+W:Y(B)=390:POKE1,$B0:BEEP
440 GOTO410
450 REM[redacted]BOMB-1[redacted]
460 POKEZ,0:Z=Z+V:GOTO480
470 POKEP(B),O(B):P(B)=P(B)+U:GOTO480
480 FORA=0TO50:POKE1,RND($100):BEEP1:POKEZ,$80+RND(14):NEXT
490 POKEZ,$8A+W:L=L-1:GOSUB900:IFL=0THEN790
500 Z=$C358:POKEZ,$83+K:POKE1,$90:BEEP:GOTO410
510 REM[redacted]POTATO[redacted]
520 POKE1,$80:P=PEEK(Z+V+V):IFP>$88Q=P-$88:GOTOM(Q)
530 POKEZ,O:Z=Z+V:POKEZ,$83+K:POKEZ+V,$8C:O=0:BEEP1:BEEP0:GOTO380
540 REM[redacted]MASH[redacted]
550 POKEZ,O:Z=Z+V:POKEZ,$83+K:POKEZ+V,$8C:O=0:S=S+1:GOSUB870
560 FORA=1TO7:IFP(A)=Z+VY(A)=430:N(A)=0
570 NEXT:POKEZ+V,$80:FORA=$FFTO0STEP-20:POKE1,A:BEEP1:NEXT
580 POKEZ+V,$81:FORA=0TO$FFSTEP20:POKE1,A:BEEP1:NEXT
590 POKEZ+V,$8A:POKE1,$90:BEEP:J=J-1:IFJ=0THEN790
600 GOTO380
610 REM[redacted]BOMB-2[redacted]
620 POKEP(B),O(B):P(B)=P(B)+U:POKEP(B),$8A+W:O(B)=0
630 J=J-1:IFJ=0THEN790
640 GOTO410
650 REM[redacted]BOMB-3[redacted]
660 POKEZ,O:Z=Z+V:POKEZ,$83+K:POKEZ+V,$8C:O=0:S=S+2:GOSUB870
670 FORA=1TO7:IFP(A)=Z+VY(A)=410:P(A)=0
680 NEXT:POKEZ+V,$82:FORA=0TO$FFSTEP20:POKE1,A:BEEP1:NEXT
690 POKEZ+V,$83:POKE1,$FF:FORA=0TO30:BEEP1:NEXT
700 POKEZ+V,$87:POKE1,$90:BEEP:POKE1,$FF:BEEP:POKEZ+V,0
710 I=I+1:IFI=7THEN750
720 J=J-1:IFJ=0THEN790
730 GOTO380
740 REM[redacted]CLR[redacted]
750 FORA=$FFTO0STEP-5:POKE1,A:BEEP:NEXT:S=S+J:IFMOD(R,5)=0L=L+1
760 R=R+1:D=D-20:N=N-5:IFN=0N=25:D=81
770 GOTO210
780 REM[redacted]GAME OVER[redacted]
790 FORA=$SFTO$FF:POKE1,A:BEEP1:POKE1,A-$7F:BEEP1:NEXT
800 LOCATE23,0:PRINT:FORA=0TO60:POKE1,RND($100):BEEP1
810 PRINT"♥GAME OVER ";:NEXT:PRINT"♥":IFH<SH=S
820 PRINTSPC(5);"PUSH [S] KEY TO START!":A=0:POKE1,$90:BEEP
830 PICKK:IFK=$53THEN200
840 A=A+1:IFA=100THEN100
850 GOTO830
860 REM[redacted]PRINT[redacted]
870 S0=(S(10000)+(S(1000)+(S(100)+(S(10)+6:LOCATE0,S0:PRINTS:RET
880 H0=(H(10000)+(H(1000)+(H(100)+(H(10)+25:LOCATE0,H0:PRINTH:RET
890 R0=(R(100)+(R(10)+18:LOCATE23,R0:PRINTR;
900 L0=(L(100)+(L(10)+29:LOCATE23,L0:PRINTL;:RET
910 REM[redacted]DATA-1[redacted]
920 DATA550,660,550
930 DATA-32,-1,1,1,32
940 DATA470,470,470,400,470,410,410,410,620,400,400,400,400,400
950 DATA400,400,400,400,400,400,400,400,410,410,410,410,410
960 DATA-1,-33,-32,-31,1,33,32,31
970 DATA460,380,460,520,370,380,380,380,360,380,380,380,380
980 DATA380,370,370,370,380,380,380,380,380
990 REM[redacted]DATA-2[redacted]
1000 DATA6C,D6,BA,7C,BA,D6,6C,00
1010 DATAAA,44,BA,38,BA,44,AA,00
1020 DATA92,54,38,FE,38,54,92,00
1030 DATA92,54,00,C6,00,54,92,00
1040 DATAC6,6C,10,BA,EE,EE,BA,00
1050 DATA9E,CC,5E,32,5E,CC,9E,00
1060 DATAF2,66,F4,98,F4,66,F2,00
1070 DATA10,44,00,82,00,44,10,00
1080 DATABA,EE,EE,BA,10,6C,C6,00
1090 DATA38,54,BA,FE,BA,54,38,00
1100 DATA28,00,BA,38,BA,00,28,00
1110 DATA38,54,82,C6,82,54,38,00
1120 DATA7C,F6,F2,F2,FE,FE,7C,00
1130 DATA10,14,54,58,30,10,10,00
1140 DATA07,18,20,40,40,20,20,20
1150 DATA00,E3,1C,00,00,00,00,00
1160 DATA00,C3,24,18,00,00,00,00
1170 DATA00,C0,20,20,10,08,04,04
1180 DATA10,10,20,20,40,80,80,80
1190 DATA04,02,02,02,02,04,04,02
1200 DATA40,40,20,20,11,0E,00,00
1210 DATA00,00,00,80,63,1C,00
1220 DATA00,00,00,0C,73,80,00,00
1230 DATA02,02,04,04,04,88,70,00
1240 DATA00,00,04,0A,12,14,08,00
1250 DATA00,38,44,44,44,38,00,00
1260 DATA38,44,82,82,82,44,38,00
1270 DATA01,03,05,09,11,21,41,83
1280 DATA1C,9C,D4,F4,F4,FC,FC,FE
1290 DATA84,89,9F,BF,FF,3F,3F,00
1300 DATA7E,3E,FE,0E,0E,08,F8,00
1310 DATAFE,C6,BA,AA,BA,C6,FE,00
```

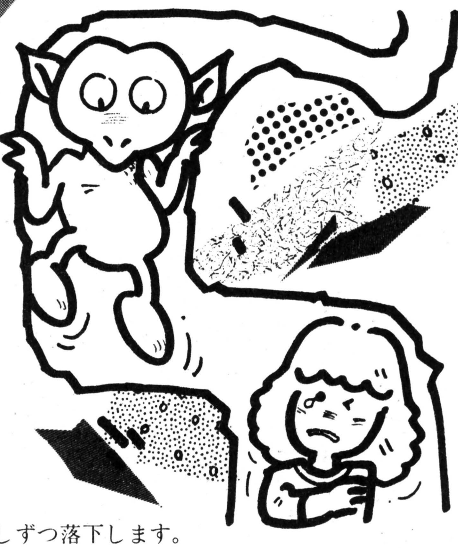


★昨日，ＯＦに載った夢を見ました。まさ夢になりそうな気がします。(愛知県名古屋市・**三田和哉14才**) ……
【**編**：まっ，まさか!!**影**：そのまさかがコワイんです。ホラッ。**編**：ギャー!!**つぐ美**：最近ネタ切れですねえ。】

# S.L.O

エントリーコードＪ２①

水沼義之＆祐之



## Let's play

ある時，君の親友たちが，宇宙で遭難してしまった。そーなんですよ。とにかく，３人の親友を救うのです。

ＲＵＮすると，下の方に太いロケットが出ます。カーソル・キーで上と左右，スペース・キーでS.M.T.M(物質瞬間転送ミサイル)が出ます(1面について，10発まで)。このミサイルで，緑色のＳ.Ｌ.Ｏ（得体の知れない物体）とＳ.Ｌ.Ｏの死体を瞬間移動させます。

このロケットは，下に壁がなければ引力に引かれて少しずつ落下します。

君はカーソル・キーの上を押して炎を出し，エネルギーの減るのを気にしながら，親友の所まで行ってください。そして親友を救ったら，画面やや左下の方に黄色の救助艇が出たり消えたりしています。これに自分のロケットをぶつけてください。すると，親友の１人は地球に帰れたことになります。あと２人助けると，１面クリア！（ロケットは，１回につき親友１人だけ乗れます）。

２面に入ると，上中下に色で分けている画面の上の部分が見えなくなります。３面に入ると，中の部分が見えなくなり，４面は，下の部分が見えません。

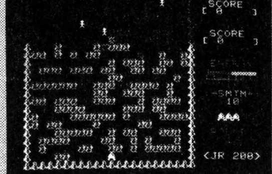
点数は，Ｓ.Ｌ.Ｏを撃つと10点，親友１人を助けると50点，面クリアすると残りのエネルギーが点数に加算されます。

それと，偶数面は，Ｓ.Ｌ.Ｏが，１～５匹の数で出ます。

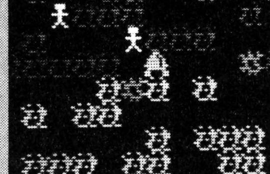
### CHECKER FLAG

**Dr.D**：ふむ，１月号の「ＤＯＵＫＵＴＳＵ ＧＡＭＥ」を参考にしてるそうだが，敵の動きのルーチンがそうじゃないかな。これだけ画面にこると，どうしても動きが鈍くなってしまうんだ。こうなると，マシン語を使って動きを速くしたくなるな。





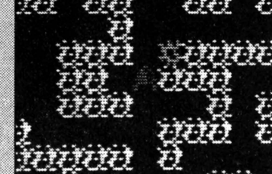
**《写真１》画面下からスタートです**



**《写真２》ロケットをふん射して友達の近くまで来た**



**《写真３》友達1人を救ったら，母船の所へ行く**

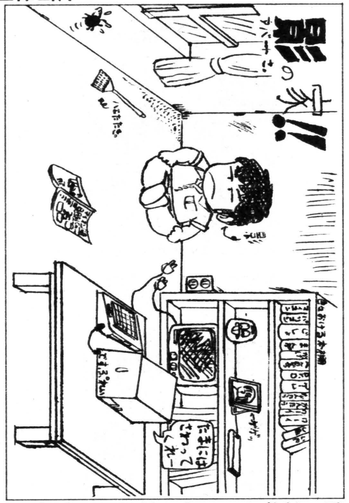


**《写真４》エネルギーが切れた!! 色が変っていく!!**

★な，なぜなんだ！僕なんか１回も載ったことないのに，ERROR屋BUGちゃんなんか７月号だけで２回も載ってる。不公平だ！（滋賀県彦根市・**鳴海健亮15才**）……【**編**：メンゴ！でも，掲載は内容によって決まるんだ。】

## S.L.Oのプログラム・リスト

```
100 REM
110 REM ------= S.L.O =------
120 DIM X(10),Y(10):POKE 0,0:TEMPO 109:HS=0:GOSUB 1020
130 SC=0:M=3:EN=3:F=0:R=0:R1=0:Z=0:Q0=0:Q1=2:Q2=3:Q3=5:M$="$$$"
140 GOSUB 1080
150 REM
160 PICK K:B=1:A=0:COLOR 5,,0:LOCATE 25,7:PRINT SC:COLOR 3:LOCATE 26,15:PRINT L
170 IF K=28 THEN A=1:GOTO 215
180 IF K=29 THEN A=-1:GOTO 215
190 IF K=30 THEN B=-1:N=1:GOTO 220
200 IF K=32 AND L<>0 THEN B=-1:L=L-1:GOSUB 640:B=0
210 GOTO 220
215 B=0
220 P=PEEK($C100+(Y+B)*32+X+A):COLOR ,,1
230 IF P=$8A AND Z=0 THEN Z=1:F=F+1:SOUND 50,7:LOCATE X+A,Y+B:PRINT " "
240 IF P=$7 AND Z=1 THEN 450
250 IF P<>$0 THEN A=0:B=0:N=0
260 COLOR ,,1:LOCATE X,Y:PRINT " "
270 X=X+A:Y=Y+B:COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT "$"
280 IF N=0 THEN 300
285 N=0:COLOR 2,0,1:LOCATE X,Y+1:PRINT "%":SOUND 30,5:LOCATE X,Y+1:PRINT " "
290 T=T+1:IF T=5 THEN T=0:VT=VT-1:COLOR 0:PLOT VT,23
295 IF VT=49 THEN VT=64:GOTO 910
300 B=0:FOR E=1 TO EN
310 IF PEEK($C100+Y(E)*32+X(E))=$1 THEN 390
320 O(E)=O(E)+1:IF RND(1)>.5 THEN 340
330 C1=SGN(X-X(E)):GOTO 350
340 C2=SGN(Y-Y(E))
350 IF (X=X(E)+C1)*(Y=Y(E)+C2) THEN 550
360 IF PEEK($C100+(Y(E)+C2)*32+X(E)+C1)<>$0 THEN C1=0:C2=0
370 COLOR ,,1:LOCATE X(E),Y(E):PRINT " ":X(E)=X(E)+C1:Y(E)=Y(E)+C2
380 COLOR 4,0:LOCATE X(E),Y(E):PRINT CHR$($22)
390 NEXT
400 U=INT(RND(1)*20):IF U=1 THEN GOSUB 1570
410 IF U=5 THEN COLOR 6,,1:LOCATE 8,18:PRINT "'":U1=1
420 IF U1=1 THEN U2=U2+1:IF U2>50 THEN U1=0:U2=0:COLOR ,,1:LOCATE 8,18:PRINT " "
430 GOTO 160
440 REM
450 Z=0:FOR I=1 TO 9:SOUND 10*I,5:SOUND 20,8:SOUND 30,7:NEXT
460 LOCATE 8,18:PRINT " ":SC=SC+50:U1=0:U2=0
470 IF F=3 THEN Q0=Q0+1:F=0:GOTO 490
480 GOTO 160
490 GOSUB 980:Q1=2:Q2=3:Q3=5
500 IF Q0=1 THEN Q1=0
510 IF Q0=2 THEN Q2=0
520 IF Q0=3 THEN Q3=0:M=M+1:Q0=0
530 GOSUB 1080:GOTO 160
540 REM
550 FOR I=1 TO 10
560 COLOR 1:LOCATE X,Y:PRINT "$":SOUND 300,5:COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT "$"
570 SOUND 200,3:COLOR 3:LOCATE X,Y:PRINT "$":SOUND 500,1:NEXT
580 M=M-1:GOSUB 860
590 IF M=0 THEN 900
600 COLOR 7:LOCATE 26,17:PRINT M$:LOCATE X,Y:PRINT " "
610 RANDOMIZE:X=INT(RND(1)*21+1):Y=INT(RND(1)*22+1)
620 GOTO 160
630 REM
640 X1=X:Y1=Y
650 P1=PEEK($C100+(Y1+B)*32+X1):PLAY "B",$3
670 COLOR 2,0,1:LOCATE X1,Y1:PRINT " ":LOCATE X,Y:PRINT "$"
680 IF P1=$2 THEN SC=SC+10:GOTO 730
690 IF P1=$1 THEN 830
700 IF P1<>$0 THEN SOUND 1,1:RETURN
710 Y1=Y1+B:COLOR 6,0,1:LOCATE X1,Y1:PRINT "&"
720 GOTO 650
730 FOR I=80 TO 10 STEP -1:SOUND I,1:NEXT
740 Y1=Y1+B:COLOR 5,,1:LOCATE X1,Y1:PRINT "#"
750 FOR E=1 TO EN:IF X(E)=X1 AND Y(E)=Y1 THEN 770
760 NEXT
770 LOCATE X1,Y1:PRINT " "
780 RANDOMIZE:X(E)=INT(RND(1)*22):Y(E)=INT(RND(1)*23)
790 IF PEEK($C100+Y(E)*32+X(E))<>$0 THEN 780
800 COLOR 4,,1:LOCATE X(E),Y(E):PRINT CHR$($22)
810 SOUND 1,1:RETURN
820 REM
830 LOCATE X1,Y1+B:PRINT " ":X1=INT(RND(1)*21+1):Y1=INT(RND(1)*22+1)
840 SOUND 2000,3:COLOR 6:LOCATE X1,Y1:PRINT "!":RETURN
850 REM
860 IF M>2 THEN M$="$$$"
870 IF M=2 THEN M$=" $$"
880 IF M=1 THEN M$="  $"
890 RETURN
900 REM
910 FOR I=1 TO 1000:BEEP 1:NEXT :BEEP 0
920 COLOR 7,1,0:LOCATE 4,15:PRINT "G A M E O V E R"
930 COLOR 2,7:LOCATE 0,17:PRINT "   REPLAY [RET] KEY !  "
940 IF SC>HS THEN HS=SC
950 PICK K:IF K=$D THEN 130
960 SOUND 10,3:COLOR 7,0:GOTO 940
970 REM
980 FOR I=VT TO 49 STEP -1:FOR J=1 TO 100:NEXT J
990 COLOR 0:PLOT I,23:SOUND 10000,5:SOUND 4000,5:SC=SC+50
995 COLOR 5,,0:LOCATE 25,7:PRINT SC:NEXT :RETURN
1000 COLOR 5,,0:LOCATE 25,7:PRINT SC:NEXT :RETURN
1010 REM
1020 FOR I=$C000 TO $C03F:READ D$:POKE I,VAL("$"+D$):NEXT :RETURN
1030 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,24,82,77,23,6a,c2,44,3b
1040 DATA 12,db,7e,64,26,f3,5e,14,54,00,c1,00,83,00,81,24
1050 DATA 18,34,7a,7a,fb,7e,c3,c3,18,3c,3c,7a,7a,7a,34,18
1060 DATA 18,34,34,34,72,f3,f3,3c,18,3c,24,24,66,5a,ff,db
1070 REM
1080 COLOR 0,6,2:COLOR ,,0:CLS:POKE $CA00,0:VT=64:L=10:X=11:Y=22:R=R+1:R1=R1+1
1090 EN=3:IF R1=2 THEN R1=0:EN=INT(RND(1)*5+1)
1100 COLOR Q1,0,1:LOCATE 0,0
1110 PRINT "&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&"
1120 PRINT "&   !     !      !    &"
1130 PRINT "& ! ! !!!   ! ! !! ! !&"
1140 PRINT "&   ! !!  !   ! !  !  &"
1150 PRINT "& !   !  !!  !  !! ! !&"
1160 PRINT "&   !   !!!    !     !&"
1170 PRINT "&!    !    !!!   ! !  &"
1180 PRINT "&!! !!!!!!  !   !! !  &"
1190 COLOR Q2
1200 PRINT "&   !    ! !!!        &"
1210 PRINT "&!! ! ! !!         !  !&"
1220 PRINT "&          ! !!!  !! !&"
1230 PRINT "& !!! !!! !!  !! !!   &"
1240 PRINT "&          !!       ! &"
1250 PRINT "&!!!!!!  !!!  !!!! !  &"
1260 PRINT "&         !!  !!!   ! &"
1270 PRINT "&!! !!!  !!!   ! !!!! &"
1280 COLOR Q3
1290 PRINT "&   !!!!      !!! !!  &"
1300 PRINT "&!     !!!!!! !    !!!!&"
1310 PRINT "&! !!    !      !!    &"
1320 PRINT "&   !!!!! ! !!   !!! &"
1330 PRINT "& !!!!     !!  ! !  ! &"
1340 PRINT "& !     !!  !! ! !!!!! &"
1350 PRINT "&   !!                &"
1360 PRINT "&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&";
1370 COLOR 7,,0:LOCATE 25,1:PRINT "HIGH":LOCATE 25,2:PRINT "SCORE"
1380 LOCATE 24,3:PRINT "[      ]":LOCATE 25,6:PRINT "SCORE":LOCATE 24,7
1390 PRINT "[      ]":COLOR 4:LOCATE 24,10:PRINT ":ENERGY:"
1400 COLOR 2:LOCATE 24,11:PRINT " ▬▬▬";:COLOR 6:PRINT "▬▬▬ "
1410 COLOR 1:LOCATE 24,12:PRINT " ⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔"
1420 COLOR 5:LOCATE 25,3:PRINT HS
1430 COLOR 3:LOCATE 24,14:PRINT ":-SMTM-:"
1440 COLOR 4:LOCATE 25,19:PRINT "ROUND":LOCATE 26,20:PRINT R;
1450 COLOR 7:LOCATE 24,22:PRINT "<JR 200>";
1460 GOSUB 860:COLOR 7,,1:LOCATE 26,17:PRINT M$
1470 FOR I=1 TO EN
1480 RANDOMIZE:J1=INT(RND(1)*21+1):J2=INT(RND(1)*18+1)
1490 X(I)=J1:Y(I)=J2:IF PEEK($C100+Y(I)*32+X(I))<>$0 THEN 1480
1500 COLOR 4,,1:LOCATE X(I),Y(I):PRINT CHR$($22):NEXT
1510 FOR I=1 TO 3
1520 RANDOMIZE:M1=INT(RND(1)*21+1):M2=INT(RND(1)*17)
1530 V(I)=M1:H(I)=M2:IF PEEK($C100+M2*32+M1)<>$0 THEN 1520
1540 COLOR 7,,0:LOCATE V(I),H(I):PRINT "*":NEXT
1550 RETURN
1560 REM
1570 RANDOMIZE:E=INT(RND(1)*3+1)
1580 P2=PEEK($C100+H(E)*32+V(E)):IF P2=$0 OR P2=$2 OR P2=$4 THEN RETURN
1590 C3=INT(RND(1)*3-1):C4=INT(RND(1)*3-1)
1600 IF PEEK($C100+(H(E)+C4)*32+V(E)+C3)<>$0 THEN RETURN
1610 COLOR ,,1:LOCATE V(E),H(E):PRINT " ":V(E)=V(E)+C3:H(E)=H(E)+C4
1620 COLOR 7,,0:LOCATE V(E),H(E):PRINT "*":RETURN
4649 REM ::: 1984,1,22 by ミス"スマ ヨシユキ&マサユキ :::
```




by 大西圭司

評…本棚にあるのは本だな?(影)

## NEWS

### 社会人のためのマイコン・ブックフェア開催!!

高松市のみなさん，昨年好評だった宮脇書店の「マイコン・ブックフェア」が，今年も6月20日～8月31日まで開催されます。

ベーマガはもちろんのこと，マイコン関連書籍をズラリとそろえて，なんと1250冊も展示されます。バック・ナンバー，ソフトもありますよ!

**場所**：宮脇書店（高松市丸亀町4－8）2F

☎：0878－51－3733

★ベーマガにプログラムを載せたい人は，とにかく移植作品を送ってみよう!70%は載るかも?（大阪府豊中市・沢田　徹12才）……【**編**：移植作品は機種間の移植ポイントを書いてくれると助かります。70%という数字は…。】

# STAR GAZER

25 THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード J2②

吉井　唯人



## ★ストーリー

2338年，惑星ジェニプの代表的な科学者サイオンは，今日もまた惑星ジェニプの隣りにある惑星ソラトマスの様子をうかがっていた。ある時，サイオンはソラトマスの様子が変なことに気づいて，惑星ジェニプの主力的な兵器『ザキトSG型』を惑星ソラトマスに送りこむことにしたのであった。しかもその『ザキトSG型』には，サイオン自らが塔乗し，死を覚悟の上で惑星ソラトマスに向ったのだった…。

### CHECKER FLAG

Dr.D：ゲーム・テクニックの一つに，キャラクタを使いすぎると，ゲームが複雑になりすぎるというのがある。このゲームは，その例の一つなんだ。たしかに画面はにぎやかだが，逆にスピードが遅くなって迫力に欠けてしまうんだ。

## ★ゲームの方法

使うキーは，カーソル・キーとスペース・キーです。あなたは，最初は一番左のANAの中にいます。●(ESA)…指定数以上を，取らなければなりません。しかし，これを取るには，あらかじめKEY(⚷)を取っておかなければなりません。⚷(KEY)……これを取ると，ソラトマスの怪物は変身します。この時，相手を食べれます。そして，食べた数×500がANA(■)に入れば点数になりますが，これは自分から当たった場合で，相手からぶつかってこられたら『ザキト』が1機減り，どこかに飛ばされてしまいます。♜(ZAKITO)………… 『ザキト』は，KEYを取るほか，ESAを発射して相手をやっつけることができます。しかし，KEYを取ると，自分が死ぬかANAに入らないかぎり，ESAを発射できません。ESAを発射して当たった時は30点で，はずれたらマイナス5点です。

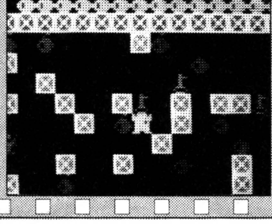
## ★最後に……

書き忘れましたが，ESAは一つ10点で，BONUSはラウンド×500です。3ラウンドをクリアすると，ザキトが1機増えます。

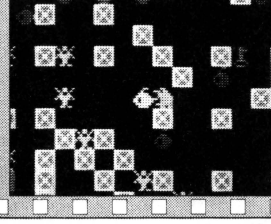




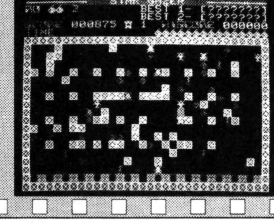

《写真1》登場キャラクタを覚えよう！



《写真2》はじめにキーを取ります



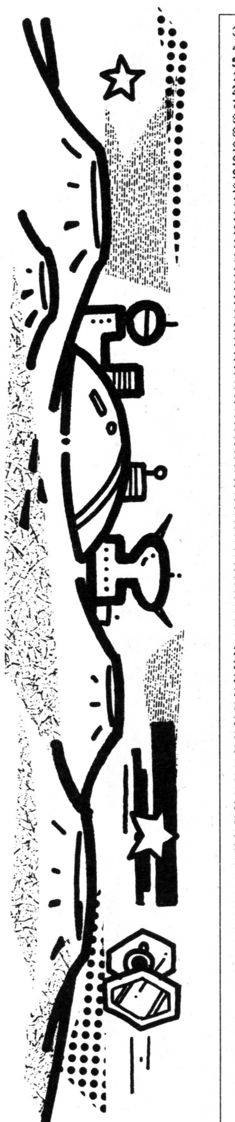
《写真3》エサをどんどん食べます。ソラトマスがねらっているぞ！




《写真4》ゲーム画面の全景です

★質問！どうして機種が違うとプログラムの字の形や大きさが違うのでしょうか？（青森県弘前市・石川　中14才）……【Dr.D：各社が独自のBASICを搭載してるため，構造の違いでプリンタも異なってしまうからだ。】

```
3 GOSUB 2060:GOSUB 1200:POKE $CA00,0:YR$="???????":POKE 0,0:YW$="???????"
4 C=$10:B=0:R=0:S=S-10:M=3
5 COLOR 7,0,0:S=0:NI=$C3C1
10 CLS:G1=0:R=R+1:SD=2:G=4:CR=-2
20 GOSUB 1042
70 LOCATE 15,2:PRINT "BEST 2- [";YW$;:PRINT "]"
80 LOCATE 15,1:PRINT "BEST 1- [";YR$;:PRINT "]":COLOR 6
86 LOCATE 0,4:PRINT "TIME ";:COLOR ,,1:PRINT ";;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;";
90 U=1:U1=1:LL=0
95 FOR O=1 TO 6:A(O)=A(O)+32:NEXT:COLOR 1,0,1:LOCATE 0,3:PRINT "12345";
98 LOCATE 18,3:COLOR 1,0,1:PRINT "6712345":COLOR ,,0:HI$=STR$(HI)
99 COLOR 7:LOCATE 26,3:PRINT RIGHT$("00000"+MID$(HI$,2,LEN(HI$)-1),6)
100 COLOR 7,2,1:LOCATE 0,5:PRINT "@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@";
105 FOR I=6 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT "@";SPC(30);"@";:NEXT I:COLOR 5,0,1
110 FOR I=6 TO 22:LOCATE 1,I:PRINT "==============================";:NEXT I
115 LOCATE 0,23:COLOR 7,2,1:PRINT "@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@";
120 LOCATE 1,22:COLOR 0,1,0:PRINT "● ● ● ● ● ● ●■■■● ● ● ● ● ● ● ";
121 FOR A=2 TO 30 STEP 2:LOCATE A,22:COLOR 1,6,1:PRINT ">":NEXT
122 COLOR 7,2,0:LOCATE 0,0:PRINT "————————   STAR GAZER   ————————";
123 LOCATE 13,3:COLOR 5,0,1:PRINT "0";:COLOR ,0,0:PRINT M
124 FOR U=1 TO R:COLOR 6,0,1:SD=SD+1:LOCATE 0,1
125 PRINT "43";:LOCATE SD,1:PRINT ";";:NEXT U:COLOR ,,0:PRINT R:GOSUB 2010
130 GOSUB 2010:COLOR 7,1,1:FOR O=3 TO 6:FOR Q=1 TO 9
140 LOCATE Q*3,O*3:PRINT "@":NEXT Q:NEXT O
141 FOR O=1 TO 40:LOCATE INT(RND(1)*30)+1,INT(RND(1)*15)+6:PRINT "@":NEXT
142 FOR I=1 TO 40:COLOR 2,0,1
143 W1=INT(RND(1)*28+1):W2=INT(RND(1)*15+6)
144 LOCATE W1,W2:PRINT CHR$($3B):NEXT I
146 FOR O=1 TO 7:I=$1C0+INT(RND(1)*400):IF PEEK(I)=$80 THEN 146:POKE I,$1E:NEXT
147 FOR U=1  TO 6:RANDOMIZE
148 A(U)=$C1E1+INT(RND(1)*400)+1
149 PO=PEEK(A(U)):IF PO=$80 THEN 148
150 POKE A(U),$1E:NEXT U
155 FOR U=1 TO 6:A(U)=A(U)+32:NEXT
156 FOR F=1 TO 7:COLOR 4,,1:RANDOMIZE:LOCATE INT(RND(1)*29)+1,INT(RND(1)*16)+6
157 PRINT "<":NEXT F
160 COLOR ,,0:T=T+1:IF T=6 THEN G=G+1:LOCATE G,4:PRINT " ":T=0:IF G=31 THEN 1110
161 IF P=$38 THEN SOUND 300,20
163 S$=STR$(S):LOCATE 6,3:COLOR 7:PRINT  RIGHT$("00000"+MID$(S$,2,LEN(S$)-1),6)
164 REM ^^^^^^^^^ MAIN ^^^^^^^^^
165 PICK K:IF K=0 THEN 248
170 IF K=$1D THEN POKE NI,$1D:LK=-1:C=$18:GOTO 205
180 IF K=$1C THEN POKE NI,$1D:LK=1:C=$19:GOTO 205
190 IF K=$1E THEN POKE NI,$1D:LK=-32:C=$1A:GOTO 205
200 IF K=$1F THEN POKE NI,$1D:LK=32:C=$10
205 IF (K=32) AND (LL=0) THEN GOSUB 3000
210 POKE NI,$1D:NI=NI+LK:PP=PEEK(NI)
231 IF (PP=$1B) AND (LL=1) THEN SOUND 2010,4:GOSUB 2010:GOSUB 1040
235 IF (PP=$1E)+(PP=$80) THEN SOUND 300,10:GOSUB 1000
236 IF PP=$1F THEN SOUND 300,6:BB=BB+1
240 IF PP=$1C THEN SOUND 600,6:LL=1
245 IF LL<>1 THEN GOTO 248
247 IF PP=$FC THEN SOUND 1000,7:S=S+500*(BB+1):COLOR 7,0,0:GOSUB 1042:BB=0:LL=0
248 POKE NI,C
249 REM ^^^^^^^ NINGEN ^^^^^^^^^
250 PO=$1E+LL:FOR U=U1 TO R1:RANDOMIZE:E=INT(RND(1)*4)+1
260 IF E=4 THEN G1=1
270 IF E=1 THEN G1=-1
280 IF E=2 THEN G1=32
290 IF E=3 THEN G1=-32
300 POKE A(U),$1D
310 A(U)=A(U)+G1:P1=PEEK(A(U))
320 IF (P1=$80)+(P1=$1C)+(P1=$FC)+(P1=$1E) THEN A(U)=A(U)-G1
330 IF (P1=$18)+(P1=$19)+(P1=$1A) THEN SOUND 556,9:GOSUB 1000
340 POKE A(U),PO
350 NEXT U:MM=INT(RND(1)*3):IF MM=1 THEN U1=2:R1=4:GOTO 160
360 IF MM=0 THEN U1=1:R1=2:GOTO 160
361 IF MM=2 THEN U1=4:R1=6:GOTO 160
1000 LL=0:BB=0:M=M-1:LOCATE 15,3:PRINT M
1005 IF M=0 THEN 1050
1010 NI=$C1E1+INT(RND(1)*400)+2:IF PEEK(NI)=$80 THEN 1010
1020 GOTO 1042
1030 REM ^^^^^^^ SCORE ^^^^^^^^^
1040 S=S+10:COLOR 7,0,0
1042 S$=STR$(S):LOCATE 6,3:COLOR 7:PRINT  RIGHT$("00000"+MID$(S$,2,LEN(S$)-1),6)
1043 RETURN
1045 REM ^^^^^^ GAME OVER ^^^^^^
1050 FOR O=45 TO 1 STEP -1:SOUND 20*O,3:NEXT:CLS:LOCATE 10,10:PRINT "GAME OVER"
1055 FOR T=1 TO 3:FOR I=1 TO 7:COLOR ,I,3:SOUND 300*I,I:NEXT I:NEXT T
1060 LOCATE 10,13:COLOR 4,0,1:PRINT "12345";:COLOR ,,0:PRINT S
1065 IF S>HI THEN HI=S:YW$=YR$:LOCATE 7,17:INPUT "YOUR NAME";YR$
1067 IF LEN(YR$)>7 THEN LOCATE 7,17:INPUT "YOUR NAME";YR$
1070 PICK K:COLOR 5,2:LOCATE 9,19:PRINT "REPLAY (y/n)?"
1080 IF K=$79 THEN S=0:GOTO 4
1090 IF K=$6E THEN COLOR 7,0,0:END
1100 GOTO 1070
1105 REM ^^^^^^^ BONUS ^^^^^^^^^1067 IF 7<LEN(YR$) THEN 1065
1110 IF CR<4+R THEN LOCATE 10,10:PRINT "ESA ｶﾞﾀﾘﾅｰｲ!":GOTO 1050
1114 FOR O=1 TO 45:SOUND 20*O,3:NEXT O
1115 CLS:B=R*500:LOCATE 10,10:PRINT "BONUS";B:S=S+B:IF R=3 THEN M=M+1
1120 FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOTO 10
1125 REM ^^^^^STRGAZERPRINT^^^^^
1200 POKE 0,0:POKE $CA00,2:COLOR ,2:CLS
1230 LOCATE 0,13:COLOR 2,7:PRINT " ┌─STAR──────────[ｽﾀｰ ｹﾞｲｻﾞｰ]──┐";
1240 LOCATE 0,14:PRINT "|■■■■ ▲■■▲ ■■■■ ■■■■ ■■■■ |";
1250 LOCATE 0,15:PRINT "|■   ■ ■  ■   ■ ■   ■  ■ |";
1260 LOCATE 0,16:PRINT "├■────■───■───■─■────■───■─┤";
1270 LOCATE 0,17:PRINT "|■    ■■■■  ■  ■■■■ ■■■■ |";
1280 LOCATE 0,18:PRINT "|■ ■■■ ■  ■ ■   ■   ■ ■ |";
1290 LOCATE 0,19:PRINT "|■ ■ ■  ■ ■   ■   ■ ■ |";
1300 LOCATE 0,20:PRINT "|■■■■ ▲ ▲■■■■ ■■■■ ■■  ◢ |";
1351 LOCATE 0,0:COLOR 7,2:PRINT " ┌──────────────────────────────┐";
1352 LOCATE 0,12:PRINT " └──────────────────────────────┘";
1353 FOR I=1 TO 11:LOCATE 0,I:PRINT "|";SPC(30);"|";:NEXT
1354 LOCATE 3,1:COLOR 7,2,1:PRINT "0";:COLOR ,,0:PRINT " ------ ZAKITO SG"
1355 LOCATE 3,3:COLOR ,,1:PRINT ">";:COLOR ,,0:PRINT " ------ SORATOMASU!"
1356 LOCATE 3,5:COLOR ,,1:PRINT "?";:COLOR ,,0:PRINT " ------ SORATOMASU KAWARU"
1357 LOCATE 3,7:COLOR 2,7:PRINT "●";:COLOR 7,2:PRINT " ------ ANA! KAZU*500 Pts
"
1358 LOCATE 3,9:COLOR ,,1:PRINT ";";:COLOR ,,0:PRINT " ------ ESA! 10 Pts"
1359 LOCATE 3,11:COLOR  ,,1:PRINT "<";:COLOR ,,0:PRINT " ------ KEY(TURN)"
1360 COLOR 7,2:LOCATE 3,4:PRINT "↓"
1364 LOCATE 22,11:PRINT "by.YOSHII"
1365 PICK K
1374 LOCATE 0,22:COLOR 7,2,1:PRINT "????????????????????????????????";
1375 COLOR ,,0:LOCATE 0,23:PRINT "——————— PUSH ['SPC'] ———————";
1380 LOCATE 0,21:COLOR 2,7:PRINT " └──────────────────────────────┘";
1390 IF K=32 THEN SOUND 2222,9:RETURN
1400 GOTO 1365
2010 CR=CR+1:COLOR 2,0,1
2015 LOCATE 0,2:PRINT ";";:COLOR ,,0:PRINT "=";CR;"(";4+R;")":RETURN
2060 FOR I=$C080 TO $C0FF:READ D$:POKE I,VAL("$"+D$):NEXT
2065 DATA bd,db,ff,66,42,7e,7e,e7
2070 DATA fe,82,80,fe,0e,8e,fe,00
2080 DATA fe,82,80,e0,e0,e2,fe,00
2090 DATA fe,8e,8e,8e,82,82,fe,00
2100 DATA fc,84,84,fe,e2,e2,e2,00
2110 DATA fe,82,80,fc,e0,e2,fe,00
2120 DATA 82,82,82,fe,e2,e2,e2,00
2130 DATA 10,10,10,1c,1c,1c,1c,00
2140 DATA 18,ec,3e,3f,df,1f,7f,1b
2150 DATA 18,37,7c,fc,fb,f8,fe,d2
2160 DATA bd,ff,ff,7a,7e,7e,7e,e7
2170 DATA 0c,10,3c,7e,df,df,7e,3c
2180 DATA 18,1e,18,18,18,3c,42,3c
2190 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2200 DATA 99,5a,24,7e,bd,18,18,36
2210 DATA c5,5a,3c,3c,7e,bd,5a,a5
2220 FOR I=$C400 TO $C407:READ D$:POKE I,VAL("$"+D$):NEXT
2230 DATA ff,c3,a5,99,99,a5,c3,ff
2240 RETURN
2990 REM ^^^^^^^^ BEAM ^^^^^^^^^
3000 IF C=$19 THEN SOUND 3333,2:GOTO 3020
3010 IF C=$18 THEN SOUND 3333,2:GOTO 3050
3015 RETURN
3020 FOR I=1 TO 31:POKE NI-I,$19
3040 POKE NI,$1D:NI=NI+1:P3=PEEK(NI)
3044 IF (P3=$80)+(P3=$1B) THEN NI=NI-(I+1):S=S-5:RETURN
3045 POKE NI,$1B
3046 IF P3=$1E THEN SOUND 5000,7:S=S+30:GOSUB 1042:NI=NI-(I+1):RETURN
3048 NEXT I
3050 FOR H=1 TO 31:POKE NI+H,$18
3060 POKE NI,$1D:NI=NI-1:P4=PEEK(NI)
3070 IF (P4=$80)+(P4=$1B) THEN NI=NI+(H+1):S=S-5:RETURN
3075 POKE NI,$1B
3076 IF P4=$1E THEN SOUND 5000,7:S=S+30:GOSUB 1042:NI=NI+(H+1):RETURN
3080 NEXT H
```



★バックナンバーを買おうとしたが，調布，吉祥寺，新宿，渋谷，二子玉川に行っても売りきれてた。なんとかしてください！（東京都世田谷区・**柿内宏一12才**）……【**編**：83年４月号からあります。購読申込書を使ってネ！】

# THE RESCUER

エントリーコード MS①

鳴海　達也



| 遊 | び | か | た | ★ | ★ | ★ |
|---|---|---|---|---|---|---|

RUNすると画面右上の病院のところに青い人，RESCUER（救助隊員）が現れます。この人をカーソル・キーを使って4方向に動かし，まん中で倒れている人をかついで病院まで連れて行ってください。

1度に運べるのは1人まで，途中で炎につつまれるとOUTです。また，TIMEが0になってもOUTです。なお，まん中の緑色のは扉で人は出入りできるけど炎はできません。

6人全員助けると面クリアで，残りのTIMEがボーナス得点になります。偶数面は炎がお疲れ休みで，得点のかせぎ時です。

| プ | ロ | グ | ラ | ム | ★ | ★ |
|---|---|---|---|---|---|---|

JOY　STICKを持ってる人は，300行のSTICK関数を直してください。

460行のRND(1)<．7……の，7を小さくすれば簡単に，大きくすれば難しくなります。

このゲームのコツは，炎の動きを読むこと。プログラムを見るのが，最も手っ取り早いでしょう。

## CHECKER FLAG

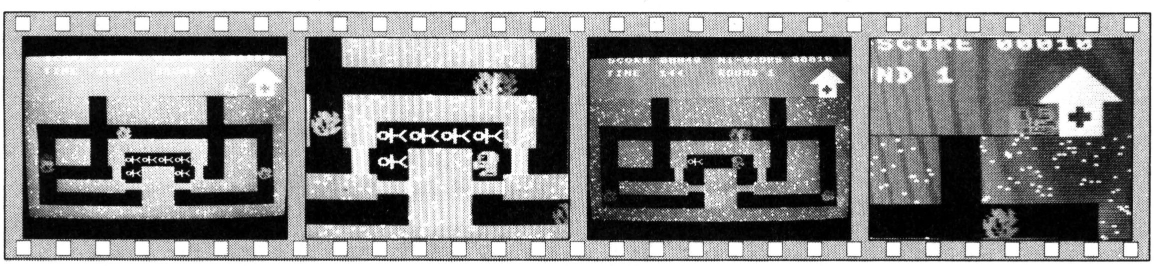
**Dr.D**：全体的に，のんびりしたふんい気の作品だ。ゲーム画面もそうだが，プログラムも同様だな。炎の追いかけルーチン(390行〜）の動きと判定があまいようだ。

**編**：たしかに，やってみるとラクラクと面クリアしてしまいます。もう一つ，動きが遅いのも気になりますね。




by 佐藤秀継

評…それでもわたし、尊敬しまーす♥（つぐ美）



《写真1》ヨーシ！気合いを入れて救助活動開始!!

《写真2》あ，熱い!! さあ，急いで戻ろう

《写真3》あと1人コールでもしてほしいな！

《写真4》フーッ，これで1面クリアだぞ!!

★高校に入ったからパソコンをいじれないよ！影さん，時間をくれ〜〜〜♥（鹿児島県日置郡・堂園和吉15才）……
【影：タイム　イズ　マネー。わかる？そう，わかったら…ネッネッネ!! **編集長**：金に異常な関心を持つ男だ。】

```
10 '
20 REM EARLY SETTING
30 '
40 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1:KEY OFF:PLAY"T255L64"
50 ON INTERVAL=60 GOSUB 720:DEFINTA-Z:GOSUB900
60 SCREEN2,2:CLS:COLOR15,1,1:GOSUB940
70 '
80 REM PRINTING ON SCREEN
90 '
100 LINE(0,0)-(255,195),3,BF:LINE(0,48)-(255,195),6,BF
110 FORI=1TO1000+10*RND(-TIME):PSET(RND(1)*256,RND(1)*147+48),14:NEXT
120 DRAW"C1BM64,48D32L48D95R95U48R33D48R95U95L48U32L15D32L97U32L15"
130 DRAW"BM79,95D33R17U16R63D16R17U33L97"
140 DRAW"BM191,95D48L32D17R65U65L33"
150 LINE(31,95)-STEP(33,33),1,B
160 LINE(31,143)-STEP(65,17),1,B
170 IFPOINT(127,117)=1THENPSET(127,117):GOTO170 ELSE PAINT(127,117),1
180 LINE(84,128)-STEP(7,15),3,BF:LINE(164,128)-STEP(7,15),3,BF:LINE(96,148)-STEP(15,7),3,BF:LINE(144,148)-STEP(15,7),3,BF
190 PSET(24,0),3:PRINT#1,"SCORE 00000   HI-SCORE ";HS$:PSET(24,16),3:PRINT#1,"TIME     ROUND";R
200 PUT SPRITE 0,(F(0,0),F(0,1)),9,0:PUT SPRITE 1,(F(1,0),F(1,1)),9,0:PUT SPRITE 2,(F(2,0),F(2,1)),9,0
210 PUT SPRITE 3,(X,Y),5,2
220 FORI=1TO6:CIRCLE(M(I,0)+3,M(I,1)+8),2,13:LINESTEP(3,0)-STEP(5,0),13:LINE-STEP(3,-3),13:LINESTEP(0,6)-STEP(-3,-3),13:LINESTEP(-4,-4)-STEP(0,8),13:NEXT
230 DRAW"S4BM232,16C15G16R8D16R16U16R8H16":PAINT(232,20),15
240 DRAW"BM230,35C8D3L3D3R3D3R3U3R3U3L3U3L3":PAINT(232,40),8:TIME=0:INTERVAL ON
250 PLAY"O5CEGDFAEGBO6CCCCO6":Q=(R+1)MOD2:PL=1
260 IFPLAY(0)THEN260
270 '
280 REM About PLAYER
290 '
300 S=STICK(0):IFSMOD2=0THENONQ+1GOTO390,300
310 AX=8*((S=7)-(S=3)):AY=8*((S=1)-(S=5)):IFX+AX<0 OR X+AX>255 OR Y+AY<32 OR Y=Y+AY>180THENONQ+1GOTO390,300
320 X0=X+AX:X1=X0+15:Y0=Y+AY:Y1=Y0+15
330 IF POINT(X0,Y0)MOD8=6 OR POINT(X0,Y1)MOD8=6 OR POINT(X1,Y0)MOD8=6 OR POINT(X1,Y1)MOD8=6 THENONQ+1GOTO390,300
340 X=X+AX:Y=Y+AY:PUT SPRITE 3,(X,Y),5-3*(G<>0),S¥4+1:PL=(PL+1)MOD7:P$=CHR$(PL+65):PLAYP$
350 GOSUB 490:GOSUB 570:ONQGOTO 300
360 '
370 REM ABOUT `FIRE'S
380 '
390 FORI=0TO1:IFRND(1)<.3THEN440
400 F0=F(I,0)+FX(I):F1=F0+15:F2=F(I,1)+FY(I):F3=F2+15:P0=POINT(F0,F2):P1=POINT(F0,F3):P2=POINT(F1,F2):P3=POINT(F1,F3)
410 IFP0=3 OR P1=3 OR P2=3 OR P3=3 OR P0MOD8=6 OR P1MOD8=6 OR P2MOD8=6 OR P3MOD8=6 THEN 440
420 F(I,0)=F(I,0)+FX(I):F(I,1)=F(I,1)+FY(I):PUT SPRITE I,(F(I,0),F(I,1)),9,0
430 NEXT:GOTO 460
440 IFRND(1)<.5THEN450 ELSE FY(I)=0:FX(I)=(RND(1)<.5)*16+8:GOTO 430
450 FX(I)=0:FY(I)=(RND(1)<.5)*16+8:GOTO 430
460 FX(2)=8*(2*(RND(1)<.7)+1)*(2*(F(2,0)<X)+1):F0=F(2,0)+FX(2):F1=F0+15:P0=POINT(F0,80):P1=POINT(F0,95):P2=POINT(F1,80):P3=POINT(F1,95):IFP0=3 OR P1=3 OR P2=3 OR P3=3 OR P0MOD8=6 OR P1MOD8=6 OR P2MOD8=6 OR P3MOD8=6 THEN FX(2)=-FX(2)
470 F(2.0)=F(2,0)+FX(2):PUT SPRITE 2,(F(2,0),80),9,0:GOSUB490:GOTO 300
480 '
490 REM SUB.1 ?? (X,Y)=F(I,J)
500 '
510 IFX=F(0,0) AND Y=F(0,1) OR X=F(1,0) AND Y=F(1,1) OR X=F(2,0) AND Y=F(2,1)THEN 780
520 RETURN
530 '
540 REM SUB.2 ―――――――――
550 'Did player help men ??
560 '
570 ONGGOTO600
580 FORI=1TO6:IFX=M(I,0) AND Y=M(I,1) THEN G=I
590 NEXT:IFG=0THENRETURN ELSE 620
600 IF X=224 AND Y=32 THEN PLAY"CEGCEGCEGG":SC=SC+10:H=H+1:HM=HM+1:G=0:GOSUB630 ELSE RETURN
610 IFH=6THEN650 ELSE RETURN
620 PLAY"ECECECEC":LINE(M(G,0),M(G,1))-STEP(15,15),1,BF:M(G,0)=0:M(G,1)=0:G=1:RETURN
630 SC$=RIGHT$("0000"+MID$(STR$(SC),2),5):LINE(72,0)-(112,8),3,BF:PSET(72,0),3:PRINT#1,SC$:RETURN
640 '
650 REM MAN. CLEAR THE SCENE
660 '
670 INTERVAL OFF
680 SC=SC+R*T:GOSUB630
690 GOSUB960:R=R+1
700 LINE(176,16)-(200,24),3,BF:PSET(176,16),3:PRINT#1,R:GOTO 200
710 '
720 REM SUB. For INTERVAL
730 '            (TIME COUNTER)
740 '
750 LINE(64,16)-(95,23),3,BF:PSET(64,16),3:T=300-10*(R-1)-TIME¥60:PRINT#1,T:IFT<=0THEN RETURN 780
760 RETURN
770 '
780 REM MAN. GAME OVER
790 '
800 INTERVAL OFF:PLAY"O3":FOR I=0TO30:PLAY"C":NEXT:PLAY"O6":IFSC>HSTHENHS=SC:HS$=RIGHT$("0000"+MID$(STR$(HS),2),5)
810 SCREEN1:LOCATE2,0:PRINT"SCORE ";SC$;"   HI-SCORE ";HS$:LOCATE10,11:PRINT"GAME OVER"
820 LOCATE4,16:IFHM=<0THENPRINT"You could help no man."
830 IFHM=1THENPRINT"You helped one man."
840 IFHM>1THENPRINT"You helped ";HM;" men.":PRINT:PRINT"       Thank you!"
850 LOCATE3,22:PRINT"HIT space bar TO REPLAY"
860 IFSTRIG(0)THEN60 ELSE 860
870 '
880 REM SUB. EARLY SETTING I
890 '
900 DIM F(2,1),M(6,1),FX(2),FY(2):HS=0:HS$="00000":RETURN
910 '
920 REM SUB. EARLY SETTING II
930 '
940 RESTORE1040:FORI=0TO2:FORJ=1TO32:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(I)=B$:B$="":NEXT
950 SC=0:R=1:SC$="00000":HM=0
960 FX(0)=0:FX(1)=0:FY(1)=-8:FY(1)=-8:FX(2)=8
970 X=224:Y=32:F(0,0)=16:F(0,1)=160:F(1,0)=224:F(1,1)=160:F(2,0)=16:F(2,1)=80
980 RESTORE1070:FORI=1TO6:READA,B:M(I,0)=A:M(I,1)=B:NEXT
990 H=0:G=0
1000 RETURN
1010 '
1020 REM DATA POOL
1030 '
1040 DATA 00,0B,0F,0F,27,1F,5D,5D,7C,7C,76,32,3B,39,1F,0F,00,10,98,DC,D8,FC,FE,DC,B8,[illegible],F6,BE,BC,F8,F0,80
1050 DATA 00,07,0F,1F,1F,1F,1F,0F,0D,0A,0D,0A,0D,0F,08,0F,00,E0,F0,08,28,08,08,F0,42,BE,FE,86,80,E0,70,F0
1060 DATA 00,07,0F,10,14,10,10,6F,62,7D,7F,61,01,07,0E,0F,00,E0,F0,F8,F8,F8,F8,F0,B0,50,B0,50,B0,F0,10,F0
1070 DATA 96,112,96,128,112,112,128,112,144,112,144,128
```



★勉強にベーマガを読んでいた。すると，父にやぶられた。その本は友人Gのものであった。Gよゴメン！（福岡県宗像郡・X1-C13才）……【つぐ美：私からもGくんゴメンなさいって言わせて♥♥編：効果バツグン??】

MSX用

# THE SLUG

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード MS②

枡田　賢一




ナメクジのナメ公は，いつもかたつむりに貝がないとバカにされていました。ある日，思いきって貝がらほしさに，恐しいヤドカリが住む砂地へ行きました。

## ゲームの遊びかた

中央にいる白いナメクジが，ナメ公です。ナメ公の操作はカーソル・キーです。ナメ公の下にある水は，ナメ公が砂地で生きるために持ってきた水です。ですから，水から離れていると，ナメ公の体が赤く変色して死んでしまいます。これを注意信号にして，スペース・キーで水をナメ公に供給してください。ゲームは，左上からヤドカリが２匹襲ってきます。そこでナメ公の水を使い，水にヤドカリをさわらせると，ヤドカリが青くなって動きが止まります。この間に，貝を取ってください。

まん中に水たまりがありますが，ここからはドラゴンが出て火を吐いてきます。

10個取ったら１面クリアです。１面ごとにむずかしくなりますが，４面まで行くと１面の状態になって，ナメ公が１匹増えます。

## プログラムについて

ドラゴンの表示は，ＭＳＸのスプライト機能の水平方向に四つ以上並ぶと，スプライトはそれ以上表示されないということを利用しています。

逆に，スプライトが，貝，ナメ公，ナメ公の水，ヤドカリ２匹が水平に並ぶと水が消えてしまうのです。ですから，ＧＡＭＥの際，水が消えてもあると思ってください。

### CHECKER FLAG

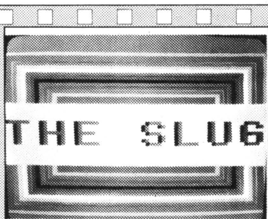
**Dr. D**：グッド!!実におもしろい作品だ。感心したぞ!!

**影**：ちょっと，ホメすぎじゃないの？

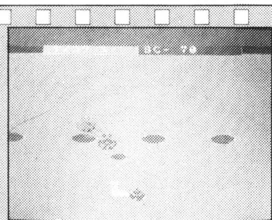
**Dr. D**：いや，アイデアをここまで考えるのは，影君には無理だろうな。

**《第１表》変数表**

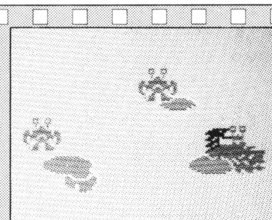
| | |
|---|---|
| ＲＮ | ラウンド数 |
| ＮＮ | 各面のスピード |
| ＴＣ | ヤドカリの色 |
| ＫＣ | 貝の色 |
| Ｘ，Ｙ | ナメ公の座標 |
| Ｘ１，Ｙ１ | 水の座標 |
| ＭＡ | ナメ公の数 |
| ＸＴ(１)，ＸＴ(２)，ＹＴ(1)，ＹＴ(２) | カニの座標 |
| ＹＵ，ＸＵ(１)～ＸＵ(４) | ドラゴンの座標 |
| Ｍ | ナメ公のパターン |



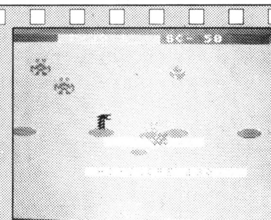

《写真１》ＳＬＵＧとは，ナメクジのことです



《写真２》水たまりにヤドカリをおびきよせ，右の貝を取ります



《写真３》ウァオー，ドラゴンの火をあびてしまった!!



《写真４》アイデアが最高!! オモシロ～イ!!

**★食べて○○シリーズ**：このイカ食べていイカ？この貝食べていいカイ？このお菓子食べていいカシら？おせんべい食べまセンか？(秋田県仙北郡・**永瀬一雄14才**)……【**つぐ美**：このおイモ，ポテットしてておいしいわ！】

```
10 '*********************
20 '*                   *
30 '*    THE SLUG       *
40 '*                   *
50 '*                   *
60 '*   '84,3,21        *
70 '*    by masuta      *
80 '*                   *
90 '*********************
100 SCREEN2,2,0 : OPEN "grp:"
AS#1
110 DEFINT A-Z : Z=RND(-TIME)

120 COLOR 15,10,5 :CLS
130 '===== sprite no ========
==========
140 FOR I=0 TO 6 :B$=""
150 FOR J=0 TO 31
160 READ A$ : B$=B$+CHR$(VAL(
"&h"+A$))
170 NEXT J
180 SPRITE$(I)=B$
190 NEXT I
200 '===== ヘンスウ ============
==========
210 SC=0 :RN=1 :NN=1 :U=84 :J
=0 :YU=84-8 :MA=3 :RJ=0
220 '===== タイトル ============
==========
230 SCREEN3 :CLS
240 FOR I=60 TO 1 STEP -4
250 CC=INT(RND(1)*14)+1:PLAY"
v15n=i;64"
260 LINE(I,I)-(255-I,191-I),C
C,B
270 NEXT
280 '
290 LINE(0,60)-(255,131),15,B
F
300 PSET(5,80),15:COLOR 1:PRI
NT #1,"THE SLUG"
310 PSET(9,80),15:COLOR 8:PRI
NT #1,"THE SLUG"
320 IF INKEY$<>"" THEN 320
330 IF INKEY$="" THEN 330
340 PLAY"V15l32o5refgf-gr16ef
r16df16cfdr16o4bo5cr8o6o5co4g
l4"
350 IF PLAY(0)<>0 THEN GOTO 3
50
360 SCREEN 2
370 '===== STAGE ============
==========
380 CLS:LINE(7,7)-(247,184),9
,B
390 PAINT (120,1),9,9
400 FOR I=18 TO 198 STEP 60
410 R=INT(RND(1)*88)+1 :PLAY
"v15n=r;64"
420 CIRCLE (I,95),10,5,,,.4
430 PAINT (I,95),5,5
440 J=J+1 :XU(J)=I-6
450 NEXT I
460 '-------------------------
------
470 FOR I=0 TO 3000 :NEXT I
480 ON NN GOTO 490,500,510,52
0
490 WR=30 :WU=4 :WE=80 :GOTO5
30
500 WR=20 :WU=6 :WE=60 :GOTO5
30
510 WR=15 :WU=8 :WE=50 :GOTO5
30
520 WR=8 :WU=9 :WE=40
530 J=0 :C=15 :E=50 :TC=8
540 FOR I=6 TO 9 :PUT SPRITE
I,(0,YU),0,10 :NEXT
550 PUTSPRITE5,(0,0),0,11
560 GOSUB1400 :GOSUB 1150
570 '------
580 X=100 :Y=100 :X1=100 :Y1=
100 :M=1
590 FOR I=1 TO 2:XT(I)=2 :YT(
I)=2 :PUT SPRITE I,(XT(I)*6,Y
T(I)*6),TC,3:NEXT
600 IF PLAY(0)<>0 THEN 600
610 '===== MAIN ============
==========
620 K=STICK(0) :K1=STRIG(0)
630 IF K=7 AND X>8   THEN X=X
-4 :M=1
640 IF K=3 AND X<231 THEN X=X
+4 :M=2
650 IF K=1 AND Y>8   THEN Y=Y
-4
660 IF K=5 AND Y<168 THEN Y=Y
+4
670 IF K1 THEN E=WE :X1=X :Y1
=Y :C=15
680 PUT SPRITE 3,(X,Y),C,M
690 PUT SPRITE 4,(X1,Y1),5,5
:IF E<10 THEN C=8
700 IF E<0 THEN 1260
710 IF X1<>X AND Y2<>Y THEN E
=E-1
720 IF ABS(KX-X)<10 AND ABS(K
Y-Y)<10 THEN GOSUB 1400 ELSE
800
730 SC=SC+10 :RJ=RJ+1 :GOSUB1
190
740 IF RJ<10 THEN 800 ELSE RJ
=0
750 RN=RN+1 :NN=NN+1 :IF NN=5
 THEN NN=1 MA=MA+1
760 PLAY "o5v15g64a8b64a8e8"
770 LINE (120,0)-STEP(95,8),1
3,BF
780 PSET (128,0),13:PRINT #1,
"BONS !!":SC=SC+100*NN+RN*100

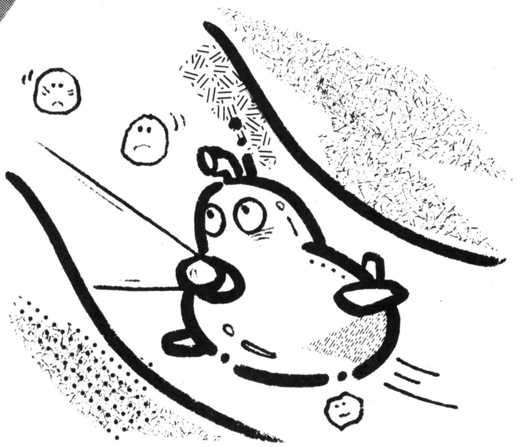
790 GOTO470
800 GOSUB 830
810 GOTO 620
820 '===== カニ イドウ =========
==========
830 F=INT(RND(1)*2)+1
840 R(F)=R(F)-1: IF R(F)>0 TH
EN RETURN ELSE TC=8
850 IF ABS(Y-YU-7)<8 THEN GOS
UB940
860 YT(F)=YT(F)+SGN(Y-YT(F)*6
)
870 XT(F)=XT(F)+SGN(X-XT(F)*6
)
880 IF ABS(XT(F)*6-X)<8 AND A
BS(YT(F)*6-Y)<8  THEN 1250
890 IF ABS(XT(F)*6-X1)<10 AND
 ABS(YT(F)*6-Y1-8)<10 THEN R(
F)=WR :SC=SC+10 :GOSUB1210 :T
C=4
900 '----
910 PUT SPRITEF,(XT(F)*6,YT(F
)*6),TC,3
920 RETURN
930 '===== リュウ
940 IF RND(1)*10>WU THEN RETU
RN
950 '-----
960 A=INT(RND(1)*4)+1
970 PUT SPRITE 10,(XU(A),YU),
1,4
980 FOR J=6 TO 9 :FOR I=YU TO
 YU-16 STEP-1
990 PUT SPRITE J,(0,I),0,10
1000 NEXT I,J
1010 PUTSPRITE5,(XU(A)+20,YU-
7),9,6:PLAY"o5f64e32a64"
1020 IF ABS(XU(A)+30-X)<40 TH
EN 1040 ELSE 1100
1030 '-----
1040 XX=XU(A)+36 :YY=YU-7
1050 FOR I=0 TO 25
1060 XX=XX+SGN(X-XX+8):YY=YY+
SGN(Y-YY+8)
1070 PUT SPRITE5,(XX,YY),9,6:
 NEXT
1080 GOTO 1260
1090 '-----
1100 FOR J=6 TO 9 :FOR·I=YU-1
6 TO YU
1110 PUT SPRITE J,(0,I),0,10
1120 NEXT I,J
1130 PUTSPRITE5,(0,0),0,11 :R
ETURN
1140 '===== POINT ============
============1012for i=0 to 20
1150 LINE(45,183)-STEP(80,8),
11,BF
1160 PSET(53,183),13:COLOR 15
:PRINT #1,"RAUND";RN
1170 LINE(45,0)-STEP(80,8),13
,BF
1180 PSET(53,0),13:COLOR 15:P
RINT #1,"ナメコウ";MA
1190 LINE(125,183)-STEP(90,8)
,7,BF
1200 PSET(131,183),13:COLOR 1
5:PRINT #1,"カイガラ";RJ;"コ"
1210 LINE(125,0)-STEP(90,8),3
,BF
1220 PSET(131,0),3:COLOR 15:P
RINT #1,"SC-";SC
1230 PLAY"O7D64" :RETURN
1240 '===== GAME OVER =======
==========
1250 PUT SPRITEF,(X,Y),TC,3
1260 FOR I=80 TO 60 STEP -2
1270 PLAY "v15n=i;64"
1280 C=INT(RND(1)*14)+1
1290 PUT SPRITE 3,(X,Y),C,M:N
EXT
1300 FOR I=0 TO 3000 :NEXT
1310 MA=MA-1 :IF MA>0 THEN 53
0
1320 PLAY"o5l8cbdfo4bg4bo5l4c
bg4"
1330 LINE (80,100)-STEP(80,8)
,15,BF
1340 PSET(85,100),4:COLOR 13:
PRINT #1,"GAME OVER"
1350 IF HS<SC THEN HS=SC
1360 LINE (65,130)-STEP(130,8
),15,BF
1370 PSET(75,130),10:COLOR 5:
PRINT #1,"HI-SCORE";HS
1380 FOR I=0 TO 10000 :NEXT :
GOTO 210
1390 '===== カイガラ ===========
==========
1400 PLAY"O3G64"
1410 KX=INT(RND(1)*225)+10
1420 IF KK=1 THEN KK=0 :KY=IN
T(RND(1)*70)+8 :GOTO 1440
1430 KY=INT(RND(1)*70)+90 :KK
=1
1440 FOR I=5 TO 80 STEP 5
1450 KC=INT(RND(1)*14)+1 :PLA
Y"v15n=i;64"
1460 PUT SPRITE 0,(KX,KY),KC,
0 :NEXT
1470 PUT SPRITE 0,(KX,KY),5,0
 :RETURN
1480 '===== sprite data =====
==========
1490 '------ カイ   0
1500 DATA 01,03,07,0b,1c,3f,5
f,ef,f0,ff,ff,7b,3b,03,03,00,
00,00,80,40,e0,f0,e8,dc,3c,fc
,fc,f8,f0,f0,c0,00
1510 '------ ヒダリ   1
1520 DATA ee,aa,ee,44,54,7c,7
c,44,cc,ff,7f,7f,7f,7f,3d,18,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,e0
,f8,fe,ff,ff,ef,c6
1530 '------ ミギ   2
1540 DATA 00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,07,1f,7f,ff,ff,f7,63,
77,55,77,22,2a,3e,3e,22,33,ff
,fe,fe,fe,fe,bc,18
1550 '------ カニ   3
1560 DATA 0E,0A,0E,04,05,03,6
F,EF,FE,DD,D7,C3,66,0E,2E,1E,
70,50,70,20,A0,C0,F6,F7,7F,BB
,EB,C3,66,70,7C,78
1570 '------ リュウ   4
1580 DATA 00,03,0f,1f,07,0e,1
d,07,0e,1d,07,0e,1d,07,0e,10,
04,fc,b0,e0,e0,bc,80,80,80,80
,80,80,80,80,80,80
1590 '------ ミズ   5
1600 DATA 00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,0f,3f,7f,ff,3f,0f,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,f0,fc,fe,ff,fc,f0
1610 '------ ホノウ   6
1620 DATA 06,1C,3C,3F,77,6F,5
D,FB,DF,6E,37,3F,1F,1D,0C,02,
00,00,F0,C0,FF,FF,DE,BE,FE,FF
,74,EC,FF,EE,E0,00
```

★本のとおりプログラムを入力しているが動かない。ど〜して??（愛知県稲沢市・**中野智弘12才**）……【Dr. D：エラーメッセージの内容が理解できるまで勉強してみたまえ。**編**：すぐにプログラムも組めるようになりますね。】

# HELPER号の闘い2

エントリーコード M5①

SMOLE



## STORY

20×△年，血管の闘いは，ぶじ人工免疫(めんえき)により決着がついた。いっぽう，HELPER号に付着していた不思議な物質が，化学者の注目を浴びた。そして，研究の結果この物質は“スモール・コンバータ”という物体に生まれ変わったのだ。

これをHELPER号の乗員が着こむと，腸内に出て直接病原菌と戦うことができるのだ。

そんなある日，BIO生物研究所で起こった事件により，ふたたびHELPER号が出動することになるのだ。

BIO生物研究所で実験中に，腸内に人間がとり残されてしまったのだ——。

## 操作方法

HELPER号は，カーソル・キーで上下左右に移動し，Zキーで光電磁誘導ハンドを伸ばします。

## テクニック・コーナー

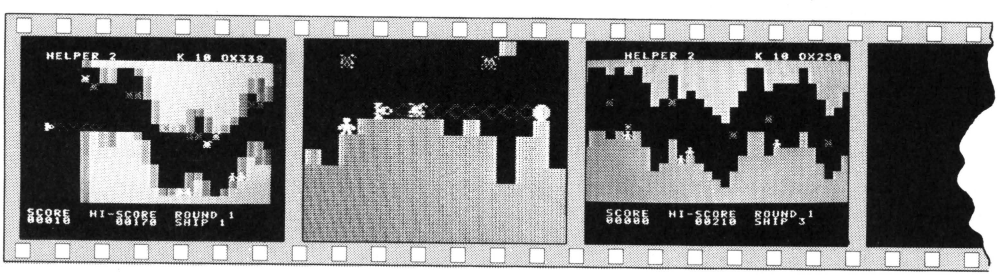
酸素(OX)は，白血球に付いています。白血球を取らないかぎり，なくなったりしません。もしもなくなった場合は，HELPER号がバクハツします。

光電磁誘導ハンドをうつと酸素が減ります。それから1匹も死なないで人を10人救うと，ラウンド・クリアとなります。もし1匹でも死ぬと，HELPER号に乗っていた人が死んでしまいます。

また，HELPER号の乗れる人数は10人までです。だから，10人になったらゴムBOXを出して人を乗せ，血液に流します。

| | 紹介 | 点数 |
|---|---|---|
| | 光電磁誘導ハンド | |
| | 縮小船HELPER号 | 10 OXが減る |
| | HELPER人(化学者) | |
| | 白血球(OX付き) | 50点(10人取るとメン・クリ) |
| | メーク菌(普通型) | OXが80増える，10点 |
| | メーク菌(親玉タイプ) | ひきずりこまれ2点，あたると死ぬ |
| | 小腸のぜっぺき | とく点なし，あたると死ぬ |
| | HELPER号バクハツ | あたると死ぬ |
| | ゴムBOX(メン・クリした時) | |

《第1図》キャラクタと点数




《写真1》光電磁誘導ハンドルを伸ばせ！

《写真2》ナーク菌は白血球(人)ではさむように取らないと得点になりません

《写真3》クラッシュ!! HELPER号は3機あるぞ！

★影さん，Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Codeってな～んだ？(神奈川県横浜市・きもひやん12才)…
…【影：バカにするな!!読んでみりゃわかるだろ！BASIC!!なに？単純でおもしろくないって??】

《リスト１》キャラクタ定義のリスト

```
100rem   HELPER 2
101 for I=0 to 255:out 32,I:next
102 Poke &701A,0
110 Print "URL↓↓↓しば゛らく おまちくだ゛さい。■■■↓↓HELPER TWO(2)":mag 0
120 stchr "F060DE7979DE60F0" to 2
130 stchr "C6297C54FE28D600" to 3
140 stchr "8142241818244281" to 4
150 stchr "0E1F31E0E0311F0E" to 5
160 stchr "00665A3C3C5A6600" to 6
170 for I=1 to 3
175 stchr "C6297C54FE28D600" to 226,I
178 stchr "C0C0C0C0C0C0C0C0" to 226,I+3
180 stchr "6060606060606060" to 128,I+3
185 stchr "FFC3A59999A5C3FF" to 227,I
188 stchr "8B8B8B8B8B8B8B8B" to 227,I+3
190 stchr "3C7EFFE7E7FF7E3C" to 129,I
200 stchr "3838107CBABA286C" to 130,I
210 stchr "B0B0B0B0B0B0B0B0" to 130,I+3
220 stchr "7070707B7B707070" to 129,I+3
230 next I
240 scod 1,2:scod 2,3:scod 3,4:scod 4,5:scod 4,5:scod 5,6
250 scol 1,7:scol 2,5:scol 4,11:scol 3,6:scol 5,6:scod 6,3:s
col 6,11
260 Print cursor(10,11);:chain
```

《リスト２》メイン・プログラムのリスト

```
100rem HELPER 2 By Smole.
110 let S=0:let SH=3:let R=1
120 cls:Print cursor(5,1);"HELPER 2";cursor(3,21);"SCORE":le
t T=1:let X=5:let Y=10
130 Print cursor(10,21);"HI-SCORE";cursor(20,21);"ROUND";R
140 Print cursor(20,22);"SHIP";SH:cursor(3,22);right$("0000"
+num$(S),5)
150 Print cursor(13,22);right$("0000"+num$(H),5)
170 let NX=31:let NY=10:let NV=1:let MX=15:let MY=10:let MV=
-1:let OX=300:let K=10
180 let A=Peek(&702B):let X=X+(A=54)-(A=55):let Y=Y+(A=51)-(
A=46)
190 let X=X+(X>20)-(X<2):if Y>20 or Y<2 or vPeek(&3800+X+Y*3
2)=128 then goto 420
195 if X=NX and Y=NY or X=MX and Y=MY or vPeek(&3800+X+Y*32)
=226 then goto 420
200 loc 1 to X*8,Y*8:if A=33 then let XX=X:let OX=OX-10:goto
 320
220 let NX=NX-1:let NY=NY+NV:if NY<VN+3 then let NV=1 else i
f NY>VN+8 then let NV=-1
225 if NX<1 then let NX=30:let NY=T+4:let VN=T
230 let MX=MX-1:let MY=MY+MV:if MY<VM+3 then let MV=1 else i
f MY>VM+8 then let MV=-1
235 if MX<1 then let MX=30:let MY=T+6:let VM=T
240 loc 2 to NX*8,NY*8:loc 6 to MX*8,MY*8
244 Print cursor(20,1);"K";K
245 let OX=OX-1:Print cursor(25,1);"OX";num$(OX);" ";:if OX<
1 then goto 420
250 let Z$=" ":gosub 270:goto 180
270 let Z=rnd(10):if Z=9 then let Z$="O" else if Z=1 then le
t Z$="♠"
275 let T=T+rnd(6)-3:if T<1 then let T=1 else if T>9 then le
t T=9
280 view 31,2,31,20:Print rPt$(18,"■");cursor(0,T);"        "
;Z$;:if OX mod 7=0 then Print cursor(0,T+3);"♥"
290 view 0,2,31,20:Print "■";:view:return
320 let XX=XX+1:loc 4 to XX*8,Y*8:let A=vPeek(&3800+XX+Y*32)
330 if A=128 then let A$="":goto 360 else if A=129 or A=130
then let A$=" ":goto 360
340 if XX>30 then loc 4 to 300,300:goto 390 else goto 320
360 Print cursor(XX,Y);A$:loc 4 to 300,300:if A=128 then got
o 390
370 let XX=XX-1:if vPeek(&3800+XX+Y*32)=226 then Print "■":
let S=S+2:for I=242 to 255:out 32,I:next
377 Print cursor(XX,Y);chr$(A);" ";:if XX>X then goto 370
380 Print cursor(XX,Y);" ■";:let S=S+10:if A=130 then let S=
S+40:let K=K-1 else let OX=OX+80
390 Print cursor(3,22);right$("0000"+num$(S),5):if K>0 then
goto 220
400 Print cursor(5,5);"CLEAR";R;"ROUND";:for J=0 to 300:next
:Print cursor(X,Y);"←◆■";
410 for J=0 to 4000:next:let S=S+100:let R=R+1:goto 130
420 loc 1 to 300,300:loc 5 to X*8,Y*8:loc 2 to 300,300:loc 6
 to 300,800:Print cursor(X,Y);" ";
421 out 32,242:for J=0 to 900:next:out 32,255
422 for I=0 to 3000:next
424 loc 5 to 300,300:let SH=SH-1:if SH>0 then goto 120
425 Print cursor(9,5);" GAME OVER ";cursor(10,12);"Hit[y]Key
"
430 if S>H then let H=S
440 if inkey$="y" then goto 110 else goto 440
```

## CHECKER FLAG

**Dr.D**：ほほう，シリーズ第２作だな。ふむ，BASIC－Ｉのメモリ不足を，プログラム２本に分けて工夫したわけか。なかなかやるじゃないか。

**編**：プログラムは，**リスト１**をロード，ＲＵＮしたら，つぎに**リスト２**をロード，ＲＵＮしてください。

**Dr.D**：では，つぎの作品を待っとるぞ！

**《第１表》変 数 表**

| | |
|---|---|
| S：スコア | OX：OXYGEN(酸素) |
| SH：HELPER号の数 | T：洞窟用 |
| H：ハイ・スコア | NV, MV：ナーク菌の移動方向 |
| R：ラウンド | VN, VM：ナーク菌の移動最大値 |
| K：人の数 | I, J, A / XX, Z ……汎用 |

★何回出したら載るんだ！僕は学校にベーマガを持っていってみんなに勧めてるんだぞ。だから載せて!!（宮崎市・**佐藤勝寿13才**）……【**影：載せましょう！ベーマガセールスマンよありがとさん!!次号で成果を報告しとくれ！**】

# LAST CHARGE 2

エントリーコード M5②
出口　幸宏



## How to Play

カーソル・キーで，上下左右に移動します。自機の動きには，加速度がつきますので注意してください。

また CTRL キーは，エネルギー弾発射用で前作(84年1月号)のものより命中率はかなり上がりました。

敵のキャラクタの説明はひかえておきますが，やってみてからのお楽しみです。

前作とはかなり変わっていて，むりやりパートIIにしたという感じです。

## PROGRAM

なんとか，ドット単位のスクロールを成功させることができました。

M5のV-RAMは，VDPが受けているので，CPUとのタイミングをあわせないと，画面がこわれてしまいます。

### CHECKER FLAG

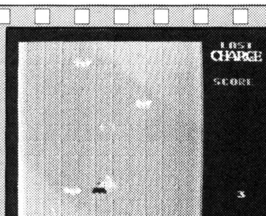
**Dr.D**：超大作というよりも，超テクニック大作という感じだ。ドット単位のスクロールもM5の作品では，初めてじゃないかな？

《リスト1》キャラクタ定義のリスト

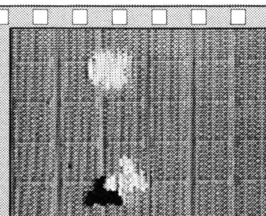
```
10 Print "USL":erase:stcnr
20 clear 256,&8DFF:console 0:goto 260
30!■■■■ CHR and SPRITE DATA ■■■■
40 data 00003d73e1c0c0c0,c0c0e1723d000000,0000e7c3c3c3c3ff,c
3c3c3c7ef000000
50 data 0000983c2c464686,87ff030387000000,0000fe6763636367,7
e6663e1f3000000
60 data 00001e3bf1e0e060,676771b9df000000,0000ff636160627e,6
2606163ff000000
70 data next
80 data 00003f0c0c0c0c0c,0c0c0c0c3f000000,0000f86060606060,6
060606 0f8000000
90 data 0000000000000202,0a08080c0c0c0042,0000000000000000,0
000000000000008
100 data 0000010303060504,2527377172f1f321,000080c040e020a0,
24e4ec8e4e8fcf84
110 data 0000000000010001,0000000201020010,00000000 08000c040,
c0101070b0700042
120 data 0028747cb870e080,0000000000000000,00285c5c3a1c0e0e,
0000000000000000
130 data 187c7c3818180 83d,3f091a19387c7c18,0c3e3e1c181810bc,
fc9058981c3e3e18
140 data 00000078fc3c083d,37091a1900000000,0000001e3f3c10bc,
ec90589800000000
150 data 00000000000070fd,2f71020100000000,0000000000000ebf,
f48c408000000000
160 data 0000000001f1008,0804020201000000,000000000f01020,
2040808000000000
170 data 0000000000010202,040808101f000000,0000000000008080,
4020201 0f0000000
180 data 0000000000000000,2020705000000000,0000000000000000,
04040e0a00000000
190 data 0000010303070707,171f3f3f7f310000,000080c0c0e0e0e0,
e8f8fcfcfe8c0000
200 data 00001b366b56abd6,fb7d3f1c0c000000,000058ac16aa15ab,
1fbefc3830000000
210 data 000021 3171fbfbff,fff7e3c183810000,8080840c8edfdfff,
ffdfc783c1810000
220 data aa55aa55aa55aa55,aa55aa55aa55aa55,aa55aa55aa55aa55,
aa55aa55aa55aa55
230 data aa55aa55aa55aa55,aa55aa55aa55aa55,aa55aa55aa55aa55,
aa55aa55aa55aa55
240 data 00972f1e1f5fffff,5f7f5f3f35130700,008411fcbefefcf8,
f8f2e8fcfcf07100
250 data next
260!■■■■ CHR SET & SPRITE SET ■■■■
270 for I=&2980 to &2AD8:S=vPeek(I):vPoke I,S or S/2 or S/4:
next I
280 stchr "1028102810281028" to &F8,1
290 color &30,&70:color &38,&70:color &F8,&75
300 for I=&40 to &5A steP 8:color I,&D0:next I
310 N=&E0:M=1:for I=1 to 2
320 read D$:if D$="next" then N=0:M=0:next I:goto 340
330 stchr D$ to N,M:N=N+1:goto 320
340 for I=0 to 16:scod I,I*4:read C:scol I,C:next I
350!■■■■ sPrite color ■■■■
360 data &06,&05,&07,&0e,&0a,&0f,&0f
370 data &0f,&0b,&0b,&0e,&01,&0F,&01
380 data &01,&01,&0e
390!■■■■ masingo ■■■■
400 AD=&8E00:restore 430
410 read D$:if D$="**" then goto 530
420 Poke AD,val("&"+D$):AD=AD+1:goto 410
430 data F3,0E,11,06,10,2A,00,8F
440 data 11,10,8F,00,00,ED,69,ED
450 data 61,DB,10,12,13,10,FA,00
460 data 00,3A,1F,8F,01,0F,00,21
470 data 1E,8F,11,1F,8F,ED,B8,32
480 data 10,8F,06,10,11,10,8F,0E
490 data 11,2A,00,8F,CB,F4,ED,69
500 data ED,61,1A,D3,10,13,23,10
510 data F9,FB,00,00,00,00,C9,**
520!■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
530 IT$="※♥∫＼=⊢●◆/×ǂ‡"
540 locate 13,9:mPrint(6,2):IT$
550 locate 6,12
560 Print "READ TO MAIN PROGRAM■"
570 chain
```



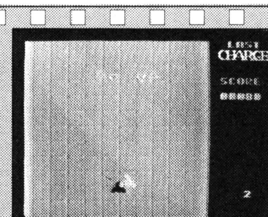

《写真1》 タイトルの効果音がバッグン!!




《写真2》 地面がゆっくりと移動します



《写真3》 敵の攻撃パターンもいろいろです




《写真4》 進むごとに敵キャラクタも変化します

## 《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 print "USL":console 0
20 DQ=1:scod 0,0:scol 0,&06:JA=3
30 IT$="▩♥ゞ\=▶●◆/✕ヨキ"
40 joint 3 to 2,1:joint 2 to 1,1
50 joint 15 to 14,2
60 gosub 850
70!■■■■ DEMO ■■■■
80 print "USL":mag 3:erase
90 locate 14,13:print "1984"
100 locate 9,15:print "PROGRAM BY Y.D":locate 11,21:print "H
IT ANY KEY"
110 move 14 in 10 on 95,20:move 0 on 115,192:move 1 on 115,1
32:sleep 1
120 locate 14,3:print "LAST"
130 locate 13,5:mprint(6,2);IT$
140 move 14 in 10 to 95,60,25:move 0 to 115,60,7
150 key on:on key gosub 180
160 for V=15 to 0 step-1:for I=5 to 37:sg 2,I/4,0:sg 3,7,V:s
leep 1,1:next I,V:sleep 1
170 goto 160
180 erase 14,15:sg 3,,0:move 1 step 0,-1,1:sleep 3:goto 190
190!■■■■ START ■■■■
200 key off:cls:erase:joint 15 to 14,0
210 for I=0 to 22 step 2:locate 0,I:print rpt$(11,"■♣");:prin
t rpt$(11,"○♣");:next I
220 X=96:Y=141:erase:mag 2:scod 0,64:scol 0,&0E
230 move 1 on X,Y:SU=11:U=0:T=1
240 for I=0 to 23:print cursor(0,I);" ▝▖":cursor(22,I);"▝▖ ";:
next I
250 locate 25,0:print "LAST"
260 locate 24,1:mprint(6,2);IT$
265 locate 24,5:print "SCORE":cursor(26,20);JA
270 play "v15h7o418ee4fedef94a4e4e3","v13o318aa4aaaaaa4a4a4a
3":sleep 4:sg 3,7,11
280!■■■■ Main ■■■■
290 move off:for AD=&2C00 to &2C10 step 16:pokew &8F00,AD:go
sub $CJ:sleep 1,1
300 call &8E00:next AD:move on
310 K=inkey(0):if K=0 then erase 4:gosub 1030
320 U=U+(K=54)-(K=55)
330 if K=51 then H=H-3:F0=1:SU=SU-(SU<80)*3:sg 3,6,15:sg 3,7
,11 else erase 4:SU=SU+(SU>35)*3
340 X=X+U:H=H+1-(K=46)*2:Y=Y+H:HH=abs(H):if H>0 then HH=0
350 if X<24 then X=24:U=0 else if X>168 then X=168:U=0
360 if Y>140 then Y=140:H=0 else if Y<0 then Y=0:H=0
370 move 1 on X,Y:loc 11 to(X-8)-HH*2,(Y+8)+HH*2:sg 2,100-SU
,0
380 if F0=1 then loc 4 to X,Y+16:F0=0
390 if inkey(1)=1 then if status(10)=1 then goto 400 else lo
c 10 to X,Y-10:gosub $S1:move 10 step 0,-2,1
400!■■■■ Enemy ■■■■
410 EN=EN+1:if EN>SEN then goto 430
420 on U goto 290,470,540,540,600,650,1000,1000,1000,1000
430 read U,SEN:if U=-1 then goto 1090
440 SEN=SEN*8:EN=0:GDY=0:GY=0:FL=0:DR=40:DQ=DQ-(DQ<8)
450 for I=5 to 15:erase I:next I:goto 420
460!
470 GN=post(5,7):if GN=-1 then goto 490
480 loc GN to rnd(160),0:move GN to rnd(160),190,rnd(3)+1
490 GP=GP+4:if GP=12 then GP=0
500 for I=5 to 7:scod I,20+GP:next I
510 if rnd(30)=1 then move rnd(2)+5 step 0,-2,2:play,"164s1o
8bago7bac4"
520 D1=5:D2=7:gosub 1030:goto 290
530!
540 GY=GY+4:if GY>192 then GY=rnd(23)-70:DR=40
550 GDX=sin(DR,GY*DQ):GDY=(U=4)*cos(DR,GY*DQ)
560 T=-T:for I=8 to 9:if T=1 then scod I,&20:next I else sco
d I,&24:next I
570 loc 8 to X-GDX,GY-GDY:loc 9 to X+GDX,GY-GDY
580 D1=8:D2=9:gosub 1030:goto 290
590!
600 if FL<>0 then goto 620
610 loc 13 to rnd(120)+20,0:FL=1
620 move 13 in 4 to X,Y,1+rnd(1)
630 D1=13:D2=13:gosub 1030:goto 290
640!
650 if FL=0 then loc 12 to rnd(20)+100,0:FL=1
660 T=-T:for I=8 to 9:if T=1 then scod I,&20:next I else sco
d I,&24:next I
670 if status(4)=1 then goto 690
680 move 12 in 4 to X,rnd(100)+10,2
690 if(post(8,9)<>-1)*(rnd(9)=0)then goto 700 else goto 290
700 ME=post(8,9):loc ME to sprite(12,1),sprite(12,0):move ME
 to X,Y,1
710 D1=12:D2=12:gosub 1030:goto 290
720!================
730 data 01,10,02,40,01,10,03,20,01,10
740 data 08,01,05,30,02,30,01,10
750 data 09,01,03,30,02,30,07,01
760 data 06,40,04,20,01,10,10,01
770 data 02,30,07,01,04,24,03,30
780 data 02,20,05,40,06,20,03,31
790 data -1,-1
800 stchr "55a050a055ba77fb" to &80,1
810 stchr "74f875ba5fa757aa" to &81,1
820 stchr "552a150a55a2d1e0" to &82,1
830 stchr "112051a2fdeac5aa" to &83,1
840 color &80,&69:return
850 stchr "c0ead5aad5aad5aa" to &80,1
860 stchr "d5aad5aad5aad5ff" to &81,1
870 stchr "00a854aa54aa54aa" to &82,1
880 stchr "54aa54aa54aa54fc" to &83,1
890 color &80,&45:return
900 stchr "878e9dbebfbeb1bf" to &80,1
910 stchr "9f9f9f8f8f8783ff" to &81,1
920 stchr "40a050a058f000f0" to &82,1
930 stchr "6000c0e0e0e0c0ff" to &83,1
940 color &80,&C3:return
950 stchr "af5f9a75ba75ba75" to &80,1
960 stchr "9a5db27dba4da055" to &81,1
970 stchr "eaf1a855a859b271" to &82,1
980 stchr "aa51aa51a2452a55" to &83,1
990 color &80,&C3:return
1000 on U-6 gosub 850,950,800,900
1010 EN=0:U=1:SEN=30:goto 410
1020!■■■■ CLASH JUDGMENT ■■■■
1030$CJ:CR=coinc(10,D1,D2)
1040 if CR=-1 then goto 1090
1050 loc 0 to sprite(CR,1),sprite(CR,0):erase 10:move 0 step
 0,2
1060 DR=DR+10:FL=0
1070 if D1=13 then move CR in 4 step 0,4,1:gosub $S1 else er
ase CR
1080 gosub $S2:erase 0
1085 SC=SC+(U-1)*10:print cursor(24,7);right$("0000"+num$(SC
),5);:return
1090 if HH>7 then return else CR=coinc(2,D1,D2)
1100 if CR=-1 then if D1=12 then D1=8:D2=9:goto $CJ:else ret
urn
1110 scol 0,&06:move off:loc 0 to X,Y
1120 for J=1 to 5:gosub $S2:next J
1130 FL=0:scol 0,&0E:X=96:Y=141:U=0:H=0:GY=0:erase
1135 JA=JA-1:if JA<1 then goto $GO
1136 print cursor(26,20);JA:return
1140!■■■■ SOUND 1 ■■■■
1150$S1:for I=80 to 900 step 160:sg 0,I,15:sg 1,I-80,15:slee
p 1,2:next:sg 0,,0:sg 1,,0:return
1160!■■■■ SOUND 2 ■■■■
1170$S2:for I=100 to 1015 step 100:sg 0,I,15:sleep 1,1:next:
sg 0,,0:return
1180!■■■■ GIVE UP ■■■■
1190$GU:sg 3,7,0:print cursor(5,12);"GIVE UP!"
1200$GO
1210 print cursor(7,10);"GAME OVER"
1220 print cursor(7,12);"REPLAY(Y)"
1230 if inkey$="y" then run
1240 goto 1230
```

★マッピーはドロボーだった。ニャームコ達のものを取る悪いやつだ！（静岡県静岡市・**海野太孝15才**）……【**影**：マッピーとかけてドロボーと解く。**編**：その心は？**影**：マッピーらごめんなすって！ねずみ小僧なり!!】

# 移植版宝石商 サム

深谷　文明



## ◉ 操作方法

Hと Kを使用して左右に移動し，Uと Nで上下に移動してダイヤを取ってください。下の魚はアンゴで，これにくさりを噛み切られると落下し，死んでしまいます。また，モンスターがま上にくると，電気ショックをくらって死んでしまいます。ただし，くさりにぶらさがっていれば平気です。３回サムが死ぬとＧＡＭＥ ＯＶＥＲで，ＳＣＯＲＥが表示されます。

ダイヤを全部取ると，つぎの面に進めます。面は３面まであります。

言い忘れましたがミスなどでプログラムが止まったとき，へんな文字が表示されることがあります。そのときは POKEVI＋24，29とキーを押して，RETURNキーを押してください。

**CHECKER FLAG**

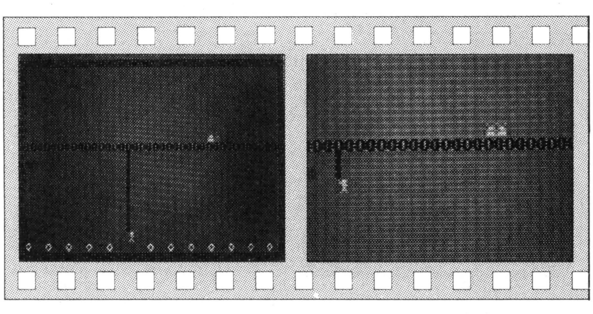
**Dr.D**：メモリの少ないパソコンには，このプログラム２本立てテクニックを勧める。**リスト１**をLOAD，RUNすると，メモリに記憶されてしまうんだ。

《リスト１》キャラクタ定義のリスト

```
4090 POKE55,160:POKE56,15:CLR
5000 V=53248:FORA=0TO95:READB:POKE4000+A
,B:NEXT
5010 DATA160,160,160,64,160,160,160,64,7
8,46,20,15,4,4,10,17,192
5020 DATA32,120,253,175,254,15,253,3,4,3
0,191,245,127,240,191,192,32,120,235,175

5030 DATA254,87,253,3,4,30,191,245,127,2
34,191,0,224,17,31,17,31,17,224,34,20,8
5040 DATA8,62,8,28,28,130,68,56,124,146,
254,254,170,0,0,56,68,130,68,40,16,0,255

5050 DATA136,255,17,255,136,255,0,0,0,0,
0,0,0,0
5060 PRINT"":POKEV+32,0:POKEV+33,0:PRIN
T"S  J E H E L E R S U H"
5070 PRINT"RIGHT...K"
5080 PRINT"LEFT....H"
5090 PRINT"UP......U"
5100 PRINT"DOWN....N"
5110 PRINT"SET MAIN P.G TAPE AND LOAD TA
PE!!":CLR:POKE631,131:POKE198,1
```



《写真１》 スルスルと下ってダイヤを取ります

《写真２》 あぶない!! 左からアンゴが!!

《リスト２》メイン・プログラムのリスト

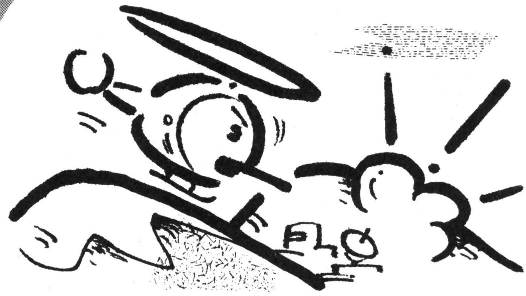
```
10 VI=53248:SI=54272:V=1024:C=55296:G=13
:O=146:L=3:F=0:S=0:R=1:H=0
20 B(0)=14:B(1)=6:A(0)=1:A(1)=20:X=10:Y=
G:M=1:D=0:E=13
40 PRINT"":FORI=0TO999:POKEV+I,255:NEX
T:POKESI+24,15
50 POKEVI+24,18:POKEVI+32,1:POKEVI+33,14
:IFR>1THENG=5:Y=G:IFR>2THENF=1
60 FORI=1TO38:POKEC+(G-2)*40+I,7:POKEV+(
G-1)*40+I,250:POKEC+(G-1)*40+I,2:NEXT
70 FORI=1TO37STEP3:POKEV+920+I,253:POKEC
+960+1,1:NEXT
80 FORI=80TO960STEP40:POKEV+I,254:POKEC+
I,2:POKEV+I+39,254:POKEC+I+39,2:NEXT
90 FORI=81TO119:POKEV+I,254:POKEC+I,2:PO
KEV+I+880,254:POKEC+I+880,2:NEXT
100 Z1=X+40*Y:K=PEEK(197):IFY>GTHEN130
110 IFK=29ANDX>1THENX=X-1:Q=146
120 IFK=37ANDX<38THENX=X+1:Q=134
130 IFK=39ANDY<22THENY=Y+1:T=1:Q=106
140 IFK=30ANDY>GTHENY=Y-1:Q=79
150 POKEV+Z1,255:POKEV+X+40*Y,245:POKEC+
X+40*Y,15
160 IFT=1THENT=0:POKEV+Z1,244:POKEC+Z1,1
1:IFPEEK(V+X+40*Y+40)=253THEN530
170 IFPEEK(V+X+40*Y-80)=252THEN600
200 GOSUB500:M=G-2:IFM=1ORM=38THENP=M
210 M=M+1:T=-1:IFP=38THENM=M-2:T=1
220 POKEV+M+40*N,252:POKEV+M+40*N+T,255:
T=0:IFPEEK(V+M+40*N+80)=245THEN600
230 FORI=0TOF:U=INT(RND(1)*2):T=U*2-1:A(
I)=A(I)+T:A(I)=A(I)+(A(I)>38)-(A(I)<1)
240 Z1=A(I)+40*B(I):POKEV+Z1,246+U:POKEC
+Z1,2:POKEV+Z1-T,255
250 IFPEEK(V+Z1+T)=244ORPEEK(V+Z1+T)=245
THEN300
270 Q=69:GOSUB500:T=0:NEXT:IFE=0THENS=S+
RU*50:R=R+1:GOTO20
280 GOTO100
300 POKEV+Z1+T,248+U:POKEC+Z1+T,2:POKEV+
Z1,255
310 D=D+40:O=O-1:POKEV+X+40*Y+D,251:POKE
C+X+40*Y+D,15:POKEV+X+40*Y+D-40,255
320 POKESI,200:POKESI+1,O:POKESI+5,96:PO
KESI+6,0:POKESI+4,17
330 IFPEEK(V+X+40*Y+D+22)=254THENPOKESI,
0:POKESI+1,0:POKESI+4,16:O=146:GOTO360
340 IFPEEK(V+X+40*Y+D+22)=253THENS=S+10
350 GOTO310
360 Q=33:W=5000:GOSUB550:L=L-1:IFL=0THEN
POKEVI+24,29:PRINT"SC"S:END
370 GOTO20
500 POKESI,200:POKESI+1,Q:POKESI+5,9:POK
ESI+6,0:POKESI+4,33
510 FORJ=0TO5:NEXT:POKESI,0:POKESI+1,0:P
OKESI+4,32:RETURN
530 E=E-1:S=S+10:POKEV+X+40*Y+40,255:Q=1
46:GOSUB500:GOTO200
550 POKESI,159:POKESI+1,Q:POKESI+5,9:POK
ESI+6,9:POKESI+4,129:FORJ=0TOW:NEXT
560 POKESI,0:POKESI+1,0:POKESI+4,128:RET
URN
600 FORI=0TO50:Q=INT(RND(1)*50):W=0:GOSU
B550:POKEC+X+40*Y,1:POKEC+X+40*Y,6:NEXT
610 GOTO310
```



★ＭＳＸを買うのに松田聖子か工藤夕貴かタモリか女子大生４人組にするかで迷っている。（京都府宇治市・**キングコング14才**）……【**編集長**：迷ってるうちが花さ。選んでしまうと二度と…。**編**：編集長!! 奥さんから電話です。】

MULTI 8用

# HELL COBRA



田中　学

## ⚜ はじめに

ヘリコプターのバク音がとどろくなかで，ゲームを開始します。

あなたはHELL　COBRAという異名をとる，プロの地上攻撃ヘリのパイロットです。敵の対空ミサイルをさけながら，バクダンを落として敵の燃料タンクをやっつけてください。

3機やられるとゲーム・オーバーで，5面をクリアすると，つぎからは面クリアごとに1機ふえます。いい忘れましたが，山にぶつかっても死にます。また，ミサイルはバクダンで殺せないのでヨロシク！

## ⚜ キー操作

[8][2][4][6]で上下左右に，スペース・キーでバクダンを投下します。

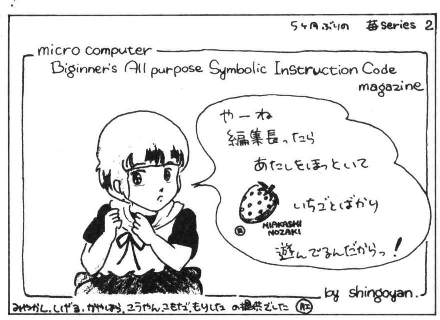
最後に，MULTI8のユーザーのみなさん，がんばってゲームを作り，ベーマガに載せようではありませんか！

### CHECKER FLAG

**影**：おっ，おもしろい!!

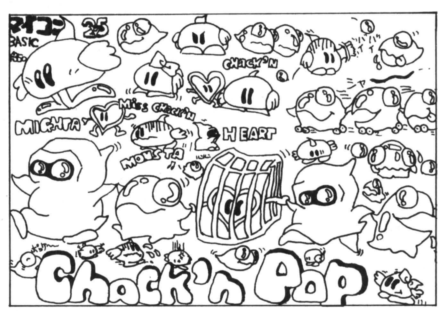
**Dr.D**：確かに画面はきれいだ。だがリスト中にIFIFIF……とIF文が多いのは気になるな。わかりやすくなってはいるが，もう少しアルゴリズムを考えて，短く組んでほしいものだ。

by shigoyan

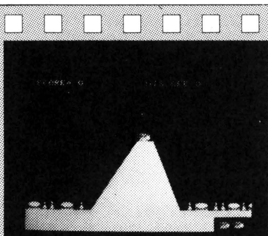



評…ワーッ、かわいい女の子ねー！(つぐ美)

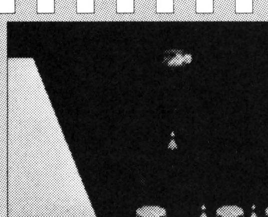
by MAKOCHIN



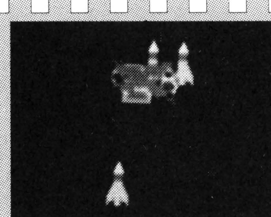

評…よくまあこんなにキャラクタを描けたネ！(影)



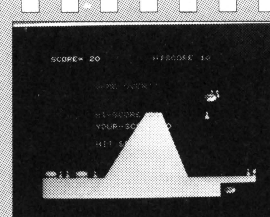
《写真1》バク音をひびかせ，スタンバイOK!!



《写真2》攻撃目標の燃料タンク上空。敵の対空ミサイルをよけてバクダン投下！



《写真3》ガ，ガガ〜ン!!くそっ，あと少しだったのに！



《写真4》戦果は，燃料タンク2基。再度チャレンジだ！



★僕こんど影さん不安クラブの会長になりました沢井好一です。(？？ 沢井好一14才)……【影：不安クラブでもファン苦羅部でもいいけど，会長なら問い合せ先くらいはっきりさせといたらどうなんだ!?編：情緒ファン定!!】

```
10 SOUND 8,16:SOUND 11,50:SOUND 12,2:SOUND 13,12:SOUND 7,255-2^3:SOUND 6,58
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:CLEAR:DEFINT A-Z:DIM A%(50):DIM B%(200):DI
M C%(200)
30 FOR Z=1 TO 3:COLOR 0:PRINT "[redacted]":NEXT Z:COLOR 7
40 LINE (3,2)-(7,8),7,BF:LINE (3,3)-(7,4),2,BF:FOR Z=1 TO10:READ U,V,W,X,Y:LINE
(U,V)-(W,X),Y:NEXT Z:PAINT (5,1),7,7:PAINT (1,8),3,3:PAINT (9,8),3,3:LINE (4,5)-
(6,10),3,BF:GOTO 60
50 DATA 3,2,5,0,7,5,0,7,2,7,3,5,3,8,3,3,8,0,10,3,0,10,0,8,3,0,8,3,5,3,7,5,7,8,3,
7,8,10,10,3,10,10,10,8,3,10,8,7,5,3
60 GET@ (0,0)-(10,10),A%:LINE (0,0)-(10,10),0,BF
70 FOR Z=1 TO 16 STEP 5:CIRCLE (16,4),Z,1,,,.2:NEXT Z:FOR Z=1 TO 5 STEP 2:CIRCLE
 (27,6),Z,7:NEXT Z
80 FOR Z=1 TO 11:READ U,V,W,X:LINE (U,V)-(W,X),4:NEXT Z:PAINT (12,8),5,4:PAINT (
20,8),4,4:LINE (14,7)-(20,9),6,BF:GOTO 100
90 DATA 12,5,18,5,18,5,22,8,22,8,25,8,25,8,27,6,27,6,27,8,27,8,25,10,25,10,5,10,
5,10,5,8,5,8,12,5,13,5,13,9,13,9,5,9
100 GET@ (0,0)-(32,10),B%:LINE (0,0)-(32,10),0,BF
110 FOR Z=1 TO 16:CIRCLE (16,4),Z,3,,,.2:NEXT Z:LINE (0,10)-(32,10),6:FOR Z=1 TO
 6:READ X,Y:LINE-(X,Y),6:NEXT Z:GOTO 130
120 DATA 32,4,16,10,0,4,0,10,16,4,32,10
130 GET@ (0,0)-(32,10),C%:LINE (0,0)-(32,10),0,BF:CLS 1
140 '-------------------------------------
150 CLS 3:A2=0:A3=0:SC=0:C=0:D=0:E=0:F=0:G=0:A=300:B=70:A1=0:A2=0:L=3:H=1:C1=0:C
2=0:C3=0:C4=0:C5=0:C6=0:C7=0:CA=50:CD=70:CG=150:CJ=420:CM=500:CP=520:CS=580
160 LINE (0,171)-(640,171),3:LINE (180,171)-(300,81),3:LINE-(340,81),3:LINE-(410
,171),3:LINE (320,100)-(320,190),0:PAINT (0,190),3,3:PUT@(300,70),B%
170 PUT@(50,160),A%:PUT@(70,160),A%:PUT@(150,160),A%:PUT@(430,160),A%:PUT@(500,1
60),A%:PUT@(520,160),A%:PUT@(580,160),A%
180 IF C1=1THENLINE (CA,CB)-STEP(10,10),0,BF:C1=0:PUT@(50,160),A%
190 IF C2=1THENLINE (CD,CE)-STEP(10,10),0,BF:C2=0:PUT@(70,160),A%
200 IF C3=1THENLINE (CG,CH)-STEP(10,10),0,BF:C3=0:PUT@(150,160),A%
210 IF C4=1THENLINE (CJ,CK)-STEP(10,10),0,BF:C4=0:PUT@(430,160),A%
220 IF C5=1THENLINE (CM,CN)-STEP(10,10),0,BF:C5=0:PUT@(500,160),A%
230 IF C6=1THENLINE (CP,CQ)-STEP(10,10),0,BF:C6=0:PUT@(520,160),A%
240 IF C7=1THENLINE (CS,CT)-STEP(10,10),0,BF:C7=0:PUT@(580,160),A%
250 PUT@(10,160),C%:PUT@(100,160),C%:PUT@(450,160),C%:PUT@(540,160),C%:PUT@(600,
160),C%:IF L>4THENL=4
260 LINE (500,180)-(640,200),0,BF:FOR Z=1 TO L-1:PUT@(470+Z*40,185),B%:NEXT Z
270 '-------------------------------------
280 COLOR 7:LOCATE 2,0:PRINT "SCORE=";SC:COLOR 1:LOCATE 20,0:PRINT "HISCORE";HI
290 IF (C=2 AND D=2 AND E=2 AND F=2 AND G=2)THENC=0:D=0:E=0:F=0:G=0:H=H+1:SC=SC+
100:IF H>5THENSC=SC+100:L=L+1:GOTO 180ELSE180
300 IF C1=0THEN330
310 CC=5*(SGN (A-CA)):LINE (CA,CB)-STEP(10,10),0,BF:CA=CA+CC:CB=CB-10:PUT@(CA,CB
),A%:IF CB<20THENC1=0:PUT@(CA,CB),A%:PUT@(50,160),A%
320 IF (A<CA+5 AND A>CA-30 AND B<CB+10 AND B>CB-5)THEN850ELSE340
330 IF (CA>A-20 AND CA<A+20)THENC1=1:CA=50:CB=160:FOR Z=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NE
XT Z
340 IF C2=0THEN370
350 CF=5*(SGN (A-CD)):LINE (CD,CE)-STEP(10,10),0,BF:CD=CD+CF:CE=CE-10:PUT@(CD,CE
),A%:IF CE<20THENC2=0:PUT@(CD,CE),A%:PUT@(70,160),A%
360 IF (A<CD+5 AND A>CD-30 AND B<CE+10 AND B>CE-5)THEN850ELSE380
370 IF (CD>A-20 AND CD<A+20)THENC2=1:CD=70:CE=160:FOR Z= 1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:N
EXT Z
380 IF C3=0THEN410
390 CI=5*(SGN (A-CG)):LINE (CG,CH)-STEP(10,10),0,BF:CG=CG+CI:CH=CH-10:PUT@(CG,CH
),A%:IF CH<20THENC3=0:PUT@(CG,CH),A%:PUT@(150,160),A%
400 IF (A<CG+5 AND A>CG-30 AND B<CH+10 AND B>CH-5)THEN850ELSE420
410 IF (CG>A-20 AND CG<A+20)THENC3=1:CG=150:CH=160:FOR Z=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:N
EXT Z
420 IF C4=0THEN450
430 CL=5*(SGN (A-CJ)):LINE (CJ,CK)-STEP(10,10),0,BF:CJ=CJ+CL:CK=CK-10:PUT@(CJ,CK
),A%:IF CK<20THENC4=0:PUT@(CJ,CK),A%:PUT@(430,160),A%
440 IF (A<CJ+5 AND A>CJ-30 AND B<CK+10 AND B>CK-5)THEN850ELSE460
450 IF (CJ>A-20 AND CJ<A+20)THENC4=1:CJ=430:CK=160:FOR Z=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:N
EXT Z
460 IF C5=0THEN490
470 CO=5*(SGN (A-CM)):LINE (CM,CN)-STEP(10,10),0,BF:CM=CM+CO:CN=CN-10:PUT@(CM,CN
),A%:IF CN<20THENC5=0:PUT@(CM,CN),A%:PUT@(500,160),A%
480 IF (A<CM+5 AND A>CM-30 AND B<CN+10 AND B>CN-5)THEN850ELSE500
490 IF (CM>A-20 AND CM<A+20)THENC5=1:CM=500:CN=160:FOR Z=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:N
EXT Z
500 IF C6=0THEN530
510 CR=5*(SGN (A-CP)):LINE (CP,CQ)-STEP(10,10),0,BF:CP=CP+CR:CQ=CQ-10:PUT@(CP,CQ
),A%:IF CQ<20THENC6=0:PUT@(CP,CQ),A%:PUT@(520,160),A%
520 IF (A<CP+5 AND A>CP-30 AND B<CQ+10 AND B>CQ-5)THEN850ELSE540
530 IF (CP>A-20 AND CP<A+20)THENC6=1:CP=520:CQ=160:FOR Z=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:N
EXT Z
540 IF C7=0THEN570
550 CU=5*(SGN (A-CS)):LINE (CS,CT)-STEP(10,10),0,BF:CS=CS+CU:CT=CT-10:PUT@(CS,CT
),A%:IF CT<20THENC7=0:PUT@(CS,CT),A%:PUT@(580,160),A%
560 IF (A<CS+5 AND A>CS-30 AND B<CT+10 AND B>CT-5)THEN850ELSE580
570 IF (CS>A-20 AND CS<A+20)THENC7=1:CS=580:CT=160:FOR Z=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:N
EXT Z
580 BA=0:BB=0:K$=INKEY$:IF K$="4"THENBA=-10:IF A<20THENBA=0
590 IF K$="6"THENBA=10:IF A>600THENBA=0
600 IF K$="8"THENBB=-5:IF B<20THENBB=0
610 IF K$="2"THENBB=5:IF B>140THENBB=0
620 A4=A4-1:IF (K$=" " AND A4<0)THENA1=A1+1:IF A1=2THENA2=1:A4=9:AA=A/16:AB=B/8:
A1=0ELSEA3=1:A4=9:AC=A/16:AD=B/8
630 LINE (A,B)-STEP(32,10),0,BF:A=A+BA:B=B+BB:PUT@(A,B),B%
640 IF (POINT(A-1,B+8)=3 OR POINT(A+33,B+8)=3)THEN860
650 IF A2=1THENGOSUB 680
660 IF A3=1THENGOSUB 770
670 GOTO 270
680 LOCATE AA,AB:PRINT " ":AB=AB+1:COLOR 2:LOCATE AA,AB:PRINT "*":IF AB=22THENLO
CATE AA,AB:PRINT " ":A2=0:A4=0:RETURN
690 IF AB=21THEN700ELSERETURN
700 IF (AA>36 AND G=0)THENG=2:PUT@(600,160),C%:BEEP:SC=SC+10:RETURN
710 IF (AA<36 AND AA>33 AND F=0)THENF=2:PUT@(540,160),C%:BEEP:SC=SC+10:RETURN
720 IF (AA<30 AND AA>27 AND E=0)THENE=2:PUT@(450,160),C%:BEEP:SC=SC+10:RETURN
730 IF (AA<30 AND AA>27 AND E=0)THENE=2:PUT@(450,160),C%:BEEP:SC=SC+10:RETURN
740 IF (AA<8 AND AA>5 AND D=0)THEND=2:PUT@(100,160),C%:BEEP:SC=SC+10:RETURN
750 IF (AA<3 AND C=0)THENC=2:PUT@(10,160),C%:BEEP:SC=SC+10:RETURN
760 RETURN
770 LOCATE AC,AD:PRINT " ":AD=AD+1:COLOR 2:LOCATE AC,AD:PRINT "*":IF AD=22THENLO
CATE AC,AD:PRINT " ":A3=0:A4=0:RETURN
780 IF AD=21THEN790ELSERETURN
790 IF (AC>36 AND G=0)THENG=2:PUT@(600,160),C%:BEEP:SC=SC+10:RETURN
800 IF (AC<36 AND AC>33 AND F=0)THENF=2:PUT@(540,160),C%:BEEP:SC=SC+10:RETURN
810 IF (AC<30 AND AC>27 AND E=0)THENE=2:PUT@(450,160),C%:BEEP:SC=SC+10:RETURN
820 IF (AC<8 AND AC>5 AND D=0)THEND=2:PUT@(100,160),C%:BEEP:SC=SC+10:RETURN
830 IF (AC<3 AND C=0)THENC=2:PUT@(10,160),C%:BEEP:SC=SC+10:RETURN
840 RETURN
850 LINE (A,B)-(A+32,B+10),2:FOR Z=0 TO 50:X=INT(RND(1)*32):Y=INT(RND(1)*10):LIN
E-(A+X,B+Y),2:BEEP 1:BEEP 0:NEXT Z:LINE (A,B)-STEP(35,10),0,BF:PUT@(A,B),B%:GOTO
870
860 FOR Z=0 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT Z
870 L=L-1:IF L=0THEN880ELSEPUT@(A,B),B%:A=300:B=70:GOTO 260
880 SOUND 6,0:SOUND 8,0:SOUND 11,0:SOUND 12,0:SOUND 7,255:COLOR 2:LOCATE 10,5:PR
INT "GAME OVER!!"
890 IF HI<SCTHENHI=SC
900 COLOR 1:LOCATE 10,10:PRINT "HI-SCORE";HI
910 COLOR 6:LOCATE 10,12:PRINT "YOUR-SCORE";SC
920 COLOR 5:LOCATE 10,15:PRINT "HIT SPC START"
930 IF INKEY$=" "THENSOUND 8,16:SOUND 11,50:SOUND 12,2:SOUND 13,12:SOUND 7,255-2
^3:SOUND 6,58:GOTO140:ELSE930
940 LINE (A,B)-(A+32,B+10),2:FOR Z=0 TO 50:X=INT(RND(1)*32):Y=INT(RND(1)*10):LIN
E-(A+X,B+Y),2:BEEP 1:BEEP 0:NEXT Z:LINE (A,B)-STEP(35,10),0,BF:PUT@(A,B),B%
```



★それでも地球は回っている。(埼玉県大宮市・**渡辺幸太郎15才**)……【**影**：それでもベーマガは売れている。なぜなんだ？なぜ？あーあ，目が回る!!**編集長**：わかったわかった，帰っていいよ！**影**：ああ，信用してない!!】

MZ-80K/C/1200/700/1500(S-BASIC)用 (※1500で動かすには,MZ-700用S-BASICが必要です)

# PUSH PUSH

THE BEST PROGRAMMER 25
エントリーコード MK①
山本　宗彦




## §内容

荷物を運ぶ仕事を，あなたにしてもらいます。７個ある荷物を時間内にトラックに運んでください。

## §遊びかた

RUNするとタイトルが出ますので，なにかキーを押してください。すると，スタート音がなってゲーム・スタートです。上の方にある亓が荷物です。荷物は×の上にくると下に落ちます。そういうふうに落としていって，最後にトラックまで運んでください。荷物をカベにくっつけてしまって，押せなくなったらミスです。

○は鉄の玉で，これも×のところで落ちます。鉄の玉に踏みつぶされてもミスです。また，はしごから落ちてもミスになってしまいます。３回ミスをするとゲーム・オーバーです。

３分の間に，７個の荷物をトラックに運んでください。

キー操作は，[U][M][H][K]で上下左右に動きます。

### CHECKER FLAG

**編**：けっこう速いですね！

**Dr.D**：少しマシン語を使っているからだが，データを10進数で使っているのはよくないな！データは16進数にしないと，マシン語として解読するのは難しいし，キャラクタ等の場合は16進↔２進数の変数が大切だからだ!!しかし，プログラムは論理式を使ってすっきりまとまっているな。

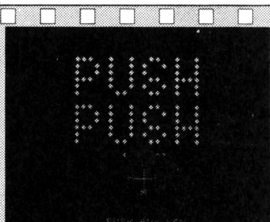
## 改造・その他

キー操作のところをマシン語にして，少しスピードを速くしています。

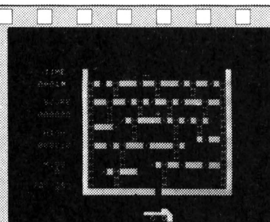
残り時間や荷物の数は，プログラムを見ればすぐにわかると思いますので，ゲームが簡単すぎるという人は，自分で直してください。

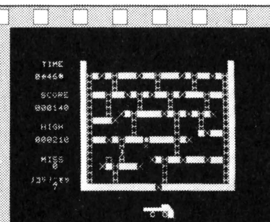
**参考**

MZ－80活用研究ページ168　電波新聞社

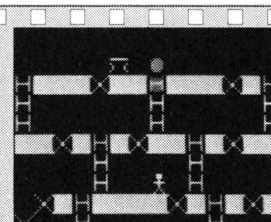


《写真１》タイトル画面


《写真２》さて，ひと仕事しようか



《写真３》ワッと！鉄の玉をくらった


《写真４》それっ，もう少しだ！

★影は何枚マスクを持っているの？（兵庫県尼崎市・吉田　誠14才）……【影：顔が一つだからマスクも１枚に決ってるじゃん！……まてよ，すると吉田くんはパンツ何枚持ってんの??編：き，きたねえの！影：どうしてだ??】

```
10 HS=0:TEMPO7:LIMIT$8EFF
20 FORI=36608TO36677:READRE:POKEI,RE:NEXT
30 GOSUB820:HI=53550:HT=22:P2=0:BK=0:O2=0:O1=0
40 DATA33,252,143,54,0,44,54,0
50 DATA44,54,0,44,54,0,205,27
60 DATA0,214,72,202,38,143,214,3
70 DATA202,48,143,214,2,202,58,143
80 DATA214,8,202,64,143,201,33,252
90 DATA143,54,1,44,44,54,1,201
100 DATA33,253,143,54,01,44,44,54
110 DATA1,201,33,255,143,54,40,201
120 DATA33,254,143,54,40,201
130 GP=0:GK=0:BY=INT(RND(1)*23)+11:BI=53248+BY:MI=0:SC=0:GK=0:NK=0:P1=0
140 GOSUB950:GOSUB1000:TI$="000000"
150 USR($8F00):IC=HI:MP=PEEK($8FFF):MM=PEEK($8FFE)
160 IF(MM=0)*(MP=0)GOTO270
170 TP=PEEK($8FFD):TM=PEEK($8FFC):TC=HT
180 HI=HI+MP-MM:HT=HT+TP-TM:P1=PEEK(HI)
190 IFP2=229THENP2=O2
200 IF(MM=40)*(P2<>8)THEN280
210 IF(MP=40)*(P1<>8)THEN280
220 IF(P1<>67)*(P1<>229)THENPOKEIC,P2:GOTO270
225 IFP1<>229THEN280
230 GA=GI:GI=IC+MP*2-MM*2:OP=PEEK(GI)
240 IF(OP<>0)*(OP<>8)THENGI=GA:GOTO280
250 O2=O1:O1=OP
260 POKEIC,P2:POKEGI,P1
270 POKEHI,202:P2=P1:GOTO290
280 HI=IC:HT=TC:P1=P2
290 IFPEEK(HI+40)=0THEN500
300 IFP1=71THEN540
310 GP=PEEK(GI+40):IF(GP<>0)*(GP<>109)THEN350
320 POKEGI,GK:GI=GI+40:GK=PEEK(GI)
330 POKEGI,229:SC=SC+10:GOSUB1030
340 MUSIC"‾A0":GOTO370
350 IF(GI=54070)+(GI=54110)THEN610
360 IF(PEEK(GI-1)=67)+(PEEK(GI+1)=67)THEN640
370 CURSOR2,2:PRINTMID$(TI$,4,1);"ﾌﾝ";RIGHT$(TI$,2);"ﾋﾞｮｳ "
380 IFVAL(TI$)=>300THEN670
390 BP=PEEK(BI+40):POKEBI,BK
400 IF(BP=0)+(BP=109)THENBI=BI+40:GOTO450
410 IFBY>HTTHENBI=BI-1:BY=BY-1:GOTO450
420 IFBY<HTTHENBI=BI+1:BY=BY+1:GOTO450
430 BI=BI+40
450 BK=PEEK(BI):POKEBI,71
460 IFBK=202THEN540
470 IFBI>730+53248THENPOKEBI,BK:GOTO800
480 GOTO150
500 POKEHI,P2:HI=HI+40:P2=PEEK(HI)
510 POKEHI,205:MUSIC"_C0"
520 IFHI<53248+730THEN500
530 GOTO560
540 FORI=1TO5:FORJ=0TO3
550 POKEHI,202+J:MUSIC"‾C0":NEXTJ,I
560 POKEHI,P2:MUSIC"_C9_C9_C9_C9"
570 MI=MI+1:GOSUB1050
580 IFMI=3THEN670
590 IFBK=202THENBK=P2:IFP2=229THENBK=O2
600 HI=53248+302:HT=22:P2=0:P1=0:GOTO150
610 NK=NK+1:POKEGI,GK:CURSOR4,19:PRINT7-NK:IFNK>6THEN670
620 GOSUB1000:FORI=255TO1STEP-2:POKE4514,I:USR(68):NEXT:USR(71)
630 SC=SC+100:GOSUB1030:GOTO150
640 FORI=1TO5:POKEGI,229:MUSIC"_C9"
650 POKEGI,OP:MUSIC"_A9":NEXTI:MI=MI+1:GOSUB1050:IFMI=3THEN670
660 GOSUB1000:GOTO150
670 TX$=TI$:MUSIC"D5B5A6D3G7":PRINT"▣";TAB(13);"[[GAME OVER]]"
680 IFMI=0THEN710
690 CURSOR8,4:PRINT"ﾐｽｶﾞ";MI;"ｶｲﾅﾉﾃﾞ";MI*10;"ﾃﾝﾋｷﾏｽ｡"
700 SC=SC-MI*10
710 IFNK>6THEN740
720 CURSOR8,8:PRINTNK;"ｺｼｶ ﾊｺﾝﾃﾞﾅｲﾉﾃﾞ";(7-NK)*10;"ﾃﾝﾋｷﾏｽ｡"
730 SC=SC-(7-NK)*10:GOTO760
740 CURSOR5,8:PRINT"ｾﾞﾝﾌﾞﾊｺﾝﾃﾞ ｸﾚﾀﾉﾃﾞ 100ﾃﾝｸﾜｴﾏｽ｡▣";PRINTTAB(17);"ｽﾊﾞﾗｼｰ"
750 SC=SC+100
760 CURSOR14,14:PRINT"SCORE ";SC:IFHS<SCTHENHS=SC
770 CURSOR11,19:PRINT"TRY AGAIN?(Y/N)"
780 GETKE$:IFKE$="Y"THEN30
790 IFKE$="N"THENEND
795 GOTO780
800 BY=INT(RND(1)*23)+11:BI=53248+BY
810 BK=0:GOTO150
820 PRINT"▣";:FORI=1TO2
830 PRINTTAB(9);"◆◆◆  ◆  ◆  ◆◆  ◆  ◆"
840 PRINTTAB(9);"◆  ◆ ◆  ◆ ◆  ◆ ◆  ◆"
850 PRINTTAB(9);"◆  ◆ ◆  ◆ ◆    ◆  ◆"
860 PRINTTAB(9);"◆◆◆  ◆  ◆  ◆◆  ◆◆◆◆"
870 PRINTTAB(9);"◆    ◆  ◆    ◆ ◆  ◆"
880 PRINTTAB(9);"◆     ◆◆   ◆◆  ◆  ◆":PRINT:FORJ=1TO100:POKE4514,J
885 USR(68):NEXTJ,I:USR(71)
890 PRINTTAB(16);"ｷｰﾉ ｿｳｻ"
900 PRINTTAB(19);"U▣▣I▣▣▣▣H─┼─K"
910 PRINTTAB(19);"I▣▣M"
920 CURSOR14,23:PRINT"PUSH ANY KEY"
930 GETKE$:IFKE$=""THEN930
940 RETURN
950 PRINT"▣   TIME   ▩";TAB(34);"▩"
951 PRINTTAB(10);"▩";TAB(34);"▩"
952 PRINT"  0ﾌﾝ00ﾋﾞｮｳ  ▩H▩▩H▩▩▩▩H▩▩H▩▩▩▩▩H▩▩▩▩H▩"
953 PRINT"           ▩H    H        H      H     H▩"
954 PRINT"           ▩H    H        H      H     H▩"
955 PRINT"    SCORE  ▩H▩▩▩H▩▩▩▩H▩▩H▩▩▩▩H▩▩▩▩▩▩H▩"
956 PRINT"           ▩H   H     H     H      H   H▩"
957 PRINT"   000000  ▩H   H     H     H      H   H▩"
958 PRINT"           ▩H   H ▩▩H▩▩▩▩▩▩H▩▩▩H▩▩  H▩"
959 PRINT"           ▩H▩▩▩▩   H        H   H   H▩"
960 PRINT"    HIGH   ▩H       H        H   H   H▩"
961 PRINT"           ▩H       H        H  ▩▩▩▩H▩"
962 PRINT"   000000  ▩H▩▩▩H▩▩▩▩▩▩▩▩H▩        H▩"
963 PRINT"           ▩H      H         H       H▩"
964 PRINT"           ▩H      H         H       H▩"
965 PRINT"    MISS   ▩H      H      ▩▩H▩▩▩▩▩▩▩▩H▩"
966 PRINT"      0    ▩H ▩▩H▩▩▩▩    H            H▩"
967 PRINT"           ▩H    H        H           H▩"
968 PRINT"  ﾉｺﾘﾉﾆﾓﾂ  ▩H    H        H           H▩"
969 PRINT"      7    ▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩"
970 CURSOR20,22:PRINT"▬▬▩▲▣▣▣▣▣O C▩"
980 CURSOR8-LEN(STR$(HS)),12:PRINTSTR$(HS)
990 FORI=1TO30:MUSIC"C0E0G0":NEXTI:MUSIC"‾C9":RETURN
1000 GI=INT(RND(1)*21)+53300
1010 IFPEEK(GI+40)=109THEN1000
1020 POKEGI,229:RETURN
1030 CURSOR8-LEN(STR$(SC)),7:PRINTSTR$(SC)
1040 RETURN
1050 CURSOR4,16:PRINTMI:RETURN
```

★この間まで外部スピーカにいっしょうけんめい録音ケーブルのジャックをさしこんで悩んでいたアホな僕です。（神奈川県横浜市・**キンタ13才**）……**【影：影承認番号第１号「キミはアホだ勲章」をキミにあげよう!!】**

# ボクシング

エントリーコード MK②

ILLUSION



## §遊びかた

左側にいるボクサーがあなたです。⇦⇨で左右に動かし，スペース・キーでパンチしてください。相手のスタミナをなくすか，ノック・アウト，または判定勝ちで勝つことができます。

1ラウンド20秒で，5ラウンドまであり，5ラウンド終了で判定があります。

チャンピオン戦では，トロフィーが画面に出ます。チャンピオンを倒すと，あなたがチャンピオンになれます。

スタミナがなくなったり，ノック・アウトされたり判定負けやチャンピオンになったりすると，ゲーム・オーバーです。

**●必勝法…**

敵が重なっているときは，パンチをしてもききません。

敵のコーナー近くで連続パンチをして，やっつけたほうが早く倒せます。

**●珍現象…**

ダウンしてカウントをとられるとき，10で立ち上がってそのままゲームが続いたり，敵がスタミナぎれのとき，10になっていないのに勝ったりすることがたまにあります。

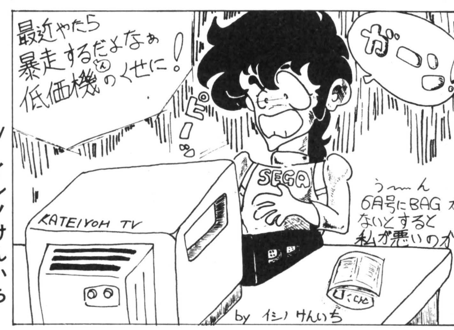
スタミナが残り1のときパンチをすると，手が残って人が倒れます。

### CHECKER FLAG

**Dr.D**：うーむ，速いな！

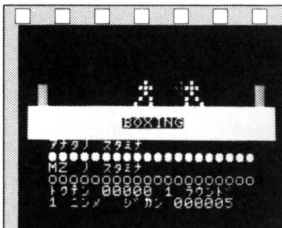
**編**：プログラムにＵＳＲ関数が多く使われていますね！

**Dr.D**：ＵＳＲはマシン語を使う命令だから，速くなるのは当然だ！しかしＵＳＲ関数の説明が全くないぞ!!ひんぱんにＵＳＲ(68)やＵＳＲ(71)を使っているんだから，軽い説明を入れてほしいものだな！

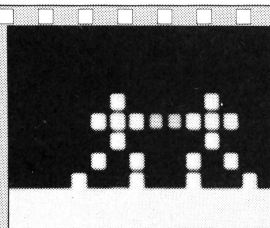



by イシノけんいち

評…インプットは正確に，バグは控えめにネ！（編）



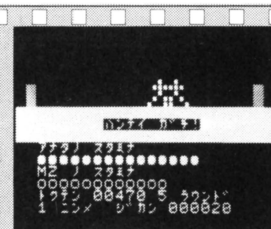

《写真1》 カーン!!ゲーム開始！



《写真2》 パンチ!!




《写真3》 カウントです




《写真4》 判定勝ちでした

★僕は知っている。影さんは本当は有能な社員なのだが，あみだくじはハズレをひいてアホな役をやらされていることを。（埼玉県浦和市・じゃじゃまる12才）……【影：サーカスのピエロ役ってベテランでないとダメなんよ！】

```
10 CLR:TEMPO7:P=53248:PY=53648:DEFFNR(A)=INT(RND(1)*A):LE=1
20 SC=0:RO=1:S1=20:S2=20:S3=0:S4=0:FORA=1TO20:S1$=S1$+"●":S2$=S2$+"o":NEXT
30 PRINT"▣":FORB=13TO15:FORA=9TO32:POKEP+A+B*40,67:NEXT:NEXT
40 FORA=11TO12:CURSOR10,A:PRINT"▒";TAB(31);"▒":NEXT:DI=0
50 CURSOR18,14:PRINT"BOXING"
60 MUSIC"‾F1R6‾#A1R6‾A1R6‾G1R6‾F1RRR‾FR‾FR‾#DR4‾D1R4‾F5R0"
70 CURSOR11,16:PRINT"ｱﾅﾀﾉ ｽﾀﾐﾅ":CURSOR11,18:PRINT"MZ ﾉ ｽﾀﾐﾅ"
80 CURSOR11,20:PRINT"ﾄｸﾃﾝ";TAB(21);LE;" ﾗｳﾝﾄﾞ"
85 IFRO=8THENPOKEP+220,249:POKEP+221,252:POKEP+222,246:POKEP+260,252
86 IFRO=8THENPOKEP+261,255:POKEP+262,252
90 CURSOR10,21:PRINTRO;" ﾆﾝﾒ  ｼﾞｶﾝ":TI$="000000"
100 X=11:KX=X:T=28:KT=T:SO=0
110 IFS1<0GOTO220
115 CURSOR11,17:PRINTLEFT$(S1$,S1);"      ":CURSOR11,19:PRINTLEFT$(S2$,S2);"  "
120 CURSOR16,20:PRINTRIGHT$("00000"+RIGHT$(STR$(SC),LEN(STR$(SC))),5)
125 SO=SO+1:CURSOR23,21:PRINTTI$:IFTI$="000020"GOTO490
130 ONSO GOSUB670,680,690,700:POKE17828,0:GETA$:USR(71):X=X+(A$="▣")-(A$="▣")
140 IFA$=" "GOTO380
150 X=X-(X<13)*2+(X>T-2):POKEPY+KX+1,0:POKEPY+KX+40,0:POKEPY+KX+41,0
160 POKEPY+KX+80,0:POKEPY+KX+81,0:KX=X:POKEPY+X+1,244:POKEPY+X+40,242
170 POKEPY+X+41,247:POKEPY+X+80,246:POKEPY+X+81,250:T=T+FNR(3)-1
180 ONFNR(10-RO)GOSUB300:T=T-(T<X+1)+(T>27):POKEPY+KT,0:POKEPY+KT+40,0
190 POKEPY+KT+41,0:POKEPY+KT+80,0:POKEPY+KT+81,0:KT=T:POKEPY+T,248
200 POKEPY+T+40,251:POKEPY+T+41,241:POKEPY+T+80,245:POKEPY+T+81,249
210 ONFNR(10-RO)GOTO310:GOTO110
220 CURSOR11,17:PRINT"                    "
225 MUSIC"D3RRRRDRRDRDRRRRFRRERERRDRDRR#CRD"
230 CURSOR12,12:PRINT"TRY AGAIN  [Y/N] ?"
240 GETA$:IFA$="Y"THENRUN
250 IFA$="N"THENPRINT"▣":END
260 GOTO240
300 T=T-1:RETURN
310 P2=PEEK(PY+T+39):POKEPY+T+39,243:FORA=10TO1STEP-1:POKE4514,A:USR(68):NEXT
320 USR(71):IFP2>0GOTO350
330 X2=X2+1:IFX2>3+RO THENS2=S2-1:X2=0:IFS2<1THENDI=500:GOSUB550:GOTO450
340 POKEPY+T+39,0:GOTO110
350 T$=TI$:ONFNR(RO+10+S1-LE)GOSUB610
355 FORA=10TO50STEP4:POKE4514,A:USR(68):NEXT:USR(71):S1=S1-1:X=X-1
357 POKEPY+KX+1,0:POKEPY+KX+81,0:KX=X:POKEPY+X+1,244:POKEPY+X+40,242
358 POKEPY+X+41,247:POKEPY+X+80,246:POKEPY+X+81,250
360 IFS1<1THENDI=500:GOSUB610:GOTO220
370 POKEPY+T+39,0:GOTO110
380 P1=PEEK(PY+X+42):POKEPY+X+42,243:FORA=10TO1STEP-1:POKE4514,A:USR(68):NEXT
390 USR(71):IFP1=251GOTO420
400 X1=X1+1:IFX1>4THENS1=S1-1:X1=0:IFS1<1THENDI=500:GOSUB610:GOTO220
410 POKEPY+X+42,0:GOTO170
420 T$=TI$:ONFNR(RO+5+S2-LE)GOSUB550
425 FORA=10TO20:POKE4514,A:USR(68):NEXT:USR(71):T=T+1:S2=S2-1:SC=SC+10
430 IFS2<1THENDI=500:GOSUB550:GOTO450
440 GOTO400
450 CURSOR11,19:PRINT"                    ":LE=1
455 CURSOR16,14:PRINT"KNOCK OUT!"
460 FORA=S1TO0STEP-1:CURSOR11,17:PRINTLEFT$(S1$,A);" ":SC=SC+100*RO:POKE4514,1
470 USR(68):CURSOR16,20:PRINTRIGHT$("00000"+RIGHT$(STR$(SC),LEN(STR$(SC))),5)
475 USR(71):NEXT:ON RO-6 GOSUB530,540
480 RO=RO+1:MUSIC"R9R":S1=20:S2=20:S3=0:S4=0:GOTO30
490 CURSOR14,14:PRINTLE;" ROUND OVER "
495 MUSIC"R9":LE=LE+1:IFLE=6GOTO710
500 S3=S3+S1:S1=S1+3+FNR(3):IFS1>20THENS1=20
510 S4=S4+S2:S2=S2+FNR(6):IFS2>20THENS2=20
520 FORA=255TO1STEP-2:POKE4514,A:USR(68):NEXT:USR(71):GOTO30
530 CURSOR13,14:PRINT"CHAMPION VS YOU!":MUSIC"+B1R+BR+BR+BR9":RETURN
540 CURSOR13,14:PRINT"YOU'RE CHAMPION!":MUSIC"+C0+D+E+F+G+A+BR":GOTO230
550 PP=PY+KT:POKEPP,0:POKEPP+41,0:POKEPP+80,0:POKEPP+81,0
560 POKEPP+40,244:POKEPP+41,244:POKEPP+80,246:POKEPP+81,247:KA=1
570 CURSORT,10:PRINTKA:MUSIC"+B1R9R3":CURSORT+1,10:PRINT"  "
580 ONFNR(DI+30-S2)GOTO600,600,600:KA=KA+1:IFKA=11THENSC=SC+500*RO:GOTO450
590 GOTO570
600 POKEPP+40,0:POKEPP+41,0:POKEPP+80,0:POKEPP+81,0:TI$=T$:SC=SC+KA*50:RETURN
610 PP=PY+KX:POKEPP+40,0:POKEPP+41,0:POKEPP+80,0:POKEPP+81,0
620 POKEPP+40,248:POKEPP+41,248:POKEPP+80,251:POKEPP+81,249:KA=1
630 CURSORX-1,10:PRINTKA:MUSIC"+B1R9R3":CURSORX,10:PRINT"  "
640 ONFNR(DI+25-S1)GOTO660,660,660:KA=KA+1:IFKA=11GOTO220
650 GOTO630
660 POKEPP+40,0:POKEPP+41,0:POKEPP+80,0:POKEPP+81,0:TI$=T$:RETURN
670 POKE4514,2:USR(68):RETURN
680 POKE4514,3:USR(68):RETURN
690 POKE4514,4:USR(68):RETURN
700 POKE4514,5:USR(68):SO=0:RETURN
710 S4=S4+5:IF(S3<=S4)GOTO730
720 CURSOR11,14:PRINT"▒▒▒▒▒▒ﾊﾝﾃｲ ｶﾞﾁ!▒▒▒▒▒":MUSIC"C2+CC+CR9R":LE=1:GOTO480
730 CURSOR11,14:PRINT"▒▒▒▒▒▒ﾊﾝﾃｲ ﾏｹ!▒▒▒▒▒":GOTO225
```

★ばったがいばった。ばったがへばった。ばったをくばった。ばったをしばった。ばったがねばった。ばったがくたばった。「ばったーん」。(愛知県岡崎市・**ふにゃ〜13才**)……【**影**：ばーった，ばーった！ **編**：わかった!!】

# THE RICE PLA-NTING

エントリーコード MK③

KAZ ♥ NAO



## □農村の風景

嫁さんが来ない来ないと悩んでいる影さん，いや違った，農村では「マリッジ・キャンペーン」というのを行なっています。これは農村の生活をすべて横文字で世間に紹介し，横文字にあこがれる女子大生やOLを，ほとんどサギ同様にだまして結婚してしまおうとするものです。

この作品も「マリッジ・キャンペーン」に出展したもので，農村の伝統的行事の一つ,「田植え」を英語でシミュレートしたものです。

## □あそびかた

RUNすると,タイトルとくわしい説明が出ますが,これではさっぱり…，という人のために——。

**その1**　農民の移動は，カーソル・キーの⇐と⇒ですが,このゲームでは農民は動かず，地面が動きます。

**その2**　カーソル・キーの⇓かスペース・バーで「SASANISHIKI」を植えることができます。

**その3**　雨に当たるか，1分を過ぎると，ゲーム・オーバー。40本の稲を植えると，CONGRATULATION!

## □プログラムについて

マシン語は，地面の横スクロールと農民の足を書いています。「マシン語寺子屋」をよく読めば，理解できる内容だと思います。

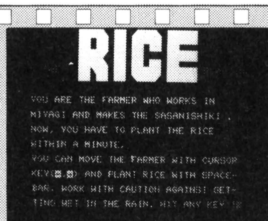
**《第1表》　主な変数表**

| | |
|---|---|
| WAD( ) | 雨のアドレス |
| DAD | 雨をいくつ進めるか |
| P | 雨の移動先のPEEK |
| INE | 稲を何本植えたか |
| SC，HS | スコア，ハイ・スコア |
| BO | ボーナス点 |

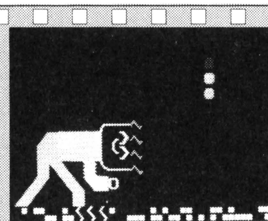
### CHECKER FLAG

**編**：う〜ん，アイデアが良いゲームですね!

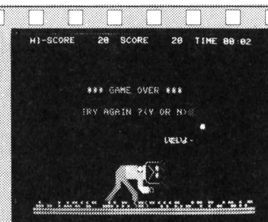
**Dr.D**：なるほど，人間を動かさずに地面を動かしたのがよい。雨がななめに降ってくるのもよいな。当然マシン語を使用しているからだが，590行は覚えておいた方がいいぞ!　マシン語データを読んで書き込む大切な部分だからな。




**《写真1》　タイトル画面。つまり田植えゲームなんです!**



**《写真2》　田植えは楽しい!?**




**《写真3》　ワーン!　いたいよー!!**



★口の中に水を入れ左右にぶくぶくさせるとパックマンがえさを食べる音がする。(神奈川県横浜市・**篠澤勝則16才**)
……**【つぐ美：**おさらをスポンジで強くこすってもパックマンの音がします。**】**

```
10 LIMIT&HC7FF:DEFINTA-Z:GOSUB310
20 '========= ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ================
30 WAD(0)=&HD068:WAD(1)=&HD122:WAD(2)=&HD1FF:WAD(3)=&HD2AF:INE=0:DF=0
40 GOSUB510:TIME$="00:00:00"
50 '========== MAIN LOOP ==============
60 COLOR7:LOCATE34,0:PRINTRIGHT$(TIME$,5):IF TIME$>"00:01:00" THEN 290
70 ON ASC(INKEY$(0))-27 GOTO80,90,130,100,100:GOTO130
80 CALL&HC800:DAD=-1:GOTO130
90 CALL&HC818:DAD=1:GOTO130
100 IF PEEK(&HD3AC)=&HEE THEN 130 ELSE COLOR3:LOCATE20,21:PRINT"◣ ▒▒▒o"
110 POKE&HD3AC,&HEE:SC=SC+10:COLOR7:LOCATE22,0:PRINTUSING"#####";SC
120 INE=INE+1:BEEP:IF INE=40 THEN 250 ELSE COLOR3:LOCATE20,21:PRINT"▒o▒▒▒ "
130 DAD=DAD+40:FORI=0TO3:POKE WAD(I),0:P=PEEK(WAD(I)+DAD)
140 IF P>&HED THEN WAD(I)=&HD050+RND(1)*40:GOTO160 ELSE WAD(I)=WAD(I)+DAD
150 POKE WAD(I),&H47:IF(P=0)+(P=&H47)ELSE DF=1
160 NEXT:DAD=0:IF DF=0 THEN 60
170 '============ MISTAKE ============
180 COLOR7:LOCATE24,14:CGEN1:PRINT"ｲﾀｲﾖ-":MS$="*** GAME OVER ***"
190 FORI=7TO3STEP-1:COLORI:LOCATE21,18:PRINT"＼*▒▒▒／*":PLAY7,"D1-D-#D":NEXT
200 COLOR6:LOCATE10,7:PRINT MS$:PLAY5,"R5"+MU2$
210 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE9,0:COLOR7:PRINTUSING"#####";HS:COLOR6
220 LOCATE9,10:PRINT"TRY AGAIN ?(Y OR N)";:K$=INKEY$(1):IFK$="Y"THENSC=0:GOTO30
230 IF K$="N" THEN COLOR7:CLS:END ELSE 220
240 '======= CONGLATULATIONS ==========
250 LOCATE10,5:COLOR6:PRINT"CONGRATULATIONS !":BO=100*(60-VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
260 LOCATE12,7:PRINT"BONUS";BO:SC=SC+BO
270 PLAY6,"G7E6F3G7CD3EFGF5ED8R5E3FGAGRG5+C7GF5ED6C1RC8R7":GOTO30
280 '======== TIME OVER ===============
290 COLOR7:LOCATE24,14:CGEN1:PRINT"ｺｼｶﾞ ｲﾀｲﾖ-":MS$="*** TIME OVER ***":GOTO200
300 '========== TITLE =================
310 COLOR3:CLS:PRINTSPC(10);"▒▒▒▒◣ ▒▒ ◢▒▒▒◣ ▒▒▒▒▒"
320 PRINTSPC(10);"▒▒┌┐▒▒ ▒▒ ▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒"
330 PRINTSPC(10);"▒▒└┘▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒___"
340 PRINTSPC(10);"▒▒▒▒◤ ▒▒ ▒▒    ▒▒▒▒▒"
350 PRINTSPC(10);"▒▒▒▒◣ ▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒▔▔▔"
360 PRINTSPC(10);"▒▒◥▒▒ ▒▒ ▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒"
370 PRINTSPC(10);"▒▒ ▒▒ ▒▒ ◥▒▒▒◤ ▒▒▒▒▒
380 COLOR4:LOCATE4,5:PRINT"THE":LOCATE31,5:PRINT"PLANTING"
390 COLOR5:LOCATE0,9:PRINT"  YOU ARE THE FARMER WHO WORKS IN":PRINT
400 PRINT"  MIYAGI AND MAKES THE SASANISHIKI .":PRINT
410 PRINT"  NOW, YOU HAVE TO PLANT THE RICE":PRINT
420 PRINT"  WITHIN A MINUTE.":PRINT
430 PRINT"  YOU CAN MOVE THE FARMER WITH CURSOR":PRINT
440 PRINT#0,"  KEY(▒,▒) AND PLANT RICE WITH SPACE-":PRINT
450 PRINT"  BAR. WORK WITH CAUTION AGAINST GET-":PRINT
460 PRINT"  TING WET IN THE RAIN. ";:GOSUB590
470 MU1$="+E3R+E+D+E5R+D3R+D+C+D5R+C5+D3+CA1RARARA3+C5A1RA3G7A5+C3AG1RGRGRG3A1"
480 MU3$="R1A3G1RG3E7":MU2$="G5+C3+D+E1R+E3+D+C+DR+D+E+C5"
490 PLAY5,MU1$+MU3$+MU2$:COLOR6:PRINT"HIT ANY KEY !";:K$=INKEY$(1):RETURN
500 '=========== GAMEN ================
510 COLOR5:CLS:COLOR7:PRINTUSING"HI-SCORE #####  SCORE #####  TIME";HS,SC
520 COLOR4:LOCATE15,18:PRINT"◢▒▒▒▒▒▒▒▒◥◣▒▒▒▒▒ ▒ ▒ ▒▒▒▒▒▒▒  ▒◢◤ "
530 COLOR3:LOCATE17,18:PRINT"▒▒▒▒▌▒▒▒▒▒▒▒▒▌▒▒▒▒▒◥o"
540 COLOR6:LOCATE20,17:PRINT"┌──▒▒▒┌>▒▒▒└>▒▒▒▒└──"
550 FORI=&HD2BFTO&HD337STEP40:POKE I,&HE3:POKE I+&H800,&H40:NEXT
560 FORI=&HD398TO&HD3BF:POKE I,INT(RND(1)*15)+&HF1:NEXT
570 FORI=&HD3C0TO&HD3E7:POKEI,&HFF:NEXT:RETURN
580 '========== ﾏｼﾝｺﾞ =================
590 FORI=&HC800TO&HC881:READ ML$:POKEI,VAL("&H"+ML$):NEXT:RETURN
600 DATA F5,C5,D5,E5,D3,E3,01,27,00,11
610 DATA 98,D3,21,99,D3,1A,ED,B0,12,C3
620 DATA 2B,C8,00,00,F5,C5,D5,E5,D3,E3
630 DATA 01,27,00,11,BF,D3,21,BE,D3,1A
640 DATA ED,B8,12,3A,7D,D3,FE,00,CA,57
650 DATA C8,21,00,00,22,55,D3,21,43,00
660 DATA 22,57,D3,22,59,D3,21,00,00,22
670 DATA 7D,D3,21,43,4E,22,7F,D3,21,56
680 DATA 00,22,81,D3,C3,7B,C8,21,00,4E
690 DATA 22,55,D3,21,56,00,22,57,D3,21
700 DATA 42,4D,22,59,D3,21,4E,56,22,7D
710 DATA D3,21,00,00,22,7F,D3,21,00,43
720 DATA 22,81,D3,D3,E1,E1,D1,C1,F1,C9
```

★ベーマガはなぜショート・プログラムだけなの？長いのものせて!!（群馬県群馬郡・**鈴木康之14才**）……【**編**：長いのものせたいんだけど，長すぎるとプログラムの内容が理解できなくなるし，入力も大変じゃないの？】

MZ-80B/2000/2200(G-RAM1)用

# パープル・モンスーン

エントリーコード MB①

今澤　卓也



## STORY

A.D.2050――。高度に発達した人類の文明社会は，まさに最盛期だった。しかし，「変な顔」軍団というのが現れ，強力な基地とミサイルを作ったことを誰も知らなかった。そして「変な顔」軍団は，地球改府に宣戦を申し入れたのである。

そこで，ケイト達数名のスタッフは，巨大な岩石を地上数十メートルから投下する計画を考案。極東アルファ・ベースは，すぐその計画に使う巨大なベルト・コンベアにマジック・ハンド，それにファンを作りあげた。はたして人類の命運をかけた「岩石おとし計画」通称パープル・モンスーンは，成功するのであろうか？

### CHECKER FLAG

**Dr.D**：なんとも，ユニークな作品だな。

**影**：こういうゲームは，私が一番得意なんです。では，腕だめしをー。♪ラン，ララーン。ピュッ，ピュッ‼フフーン♪

30分後……

**影**：……ムム，ムムムッ‼ゲームは難し‼

## 遊びかた

左右にあるファンのどちらかを回し，岩を風で左右に動かして，ミサイルか基地を破壊してください。ミサイルを10回破壊すると，ミサイルを撃ちつくした基地は，“こりゃかなわん”と思って自爆します。それで1面クリアです。

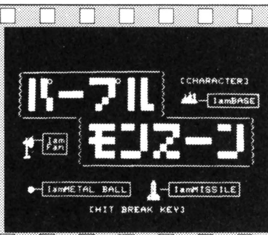
もし，ミサイルがマジック・ハンドに当たったら1回ミス。ミスを3回したら，GAME　OVERです。面をクリアするごとに，ゲーム自体のスピードが早くなり，ミサイルが，マジック・ハンドに当たる確率も高くなります。

## KEY操作

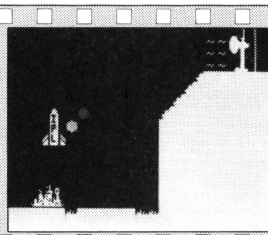
[4]で左のファンが回り，[6]で右のファンが回ります。岩の動かしかたは，例えば[4]を押すと左のファンが回り，風が流れ，岩が風に押されて右に動くというわけです。くれぐれも間違えて逆のキーを押さないように。

## プログラムのしくみ

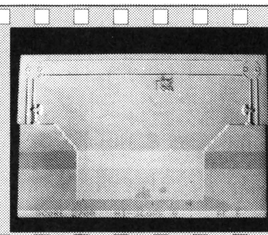
プログラムの解読をしようという人には申しわけないのですが，プログラム・マップはつけませんでした。



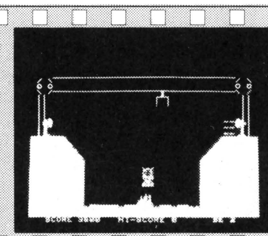

《写真1》タイトル画面



《写真2》ミサイルに当たるか?!



《写真3》ワッと！ぶつかってしまった



《写真4》ミサイル破壊成功‼

★ぼくは知っている。電波新聞社にパソコンはなく，マイコンショップに通っていることを。(北海道札幌市・木村宏治14才)……【編・影：ほんじゃ，いってきまーす‼エイホ，エイホ。編：今日はどこの店へ？影：ほっきゃーど‼】

また，プログラムの長さの都合上，REMは省きました。

## 最後に

このプログラムは，先生の話を聞いて思いつきで作ったものですが，けっこう楽しめます。

**※参考にしたもの**

○岡村秀麿先生の話（話題：雪花がまうという言葉について）

○83年ベーマガ５月号「SAVE THE CITY」（キャラクタ）

○スパイ大作戦というソフト（PONYCA）のテープレコーダーの回るとこ

**パープル・モンスーンのプログラム・リスト**

```
100 FORI=1TO48:READY:F1$=F1$+CHR$(Y):NEXT
110 FORI=1TO48:READY:F2$=F2$+CHR$(Y):NEXT
120 FORI=1TO48:READY:BA$=BA$+CHR$(Y):NEXT
130 FORI=1TO48:READY:MI$=MI$+CHR$(Y):NEXT
140 FORI=1TO32:READY:BK$=BK$+CHR$(Y):NEXT
150 GI$=CHR$(0)+CHR$(16)+"Tﾕﾘﾃﾘﾃﾘﾃ"
160 GL$="||▓▓▓▓▓▓ﾃ":GR$=CHR$(1)+CHR$(5)+CHR$(15)+CHR$(15)+"??▓ﾃ"
170 MB$=CHR$(24)+"~ﾃﾘﾃﾘﾃ~"+CHR$(24):GOSUB1160
180 HS=0:DEF KEY(5)=POKE$952,1667
190 SC=0:BE=3:TEMPO7:ME=0:A=1:T=100:K=5
200 BX=INT(RND(1)*18+11):BY=5:RX=5
210 MX=20:MY=17:CX=4:CY=3:MI=10
220 GOSUB1450
230 IFA=1GOSUB260:A=2:MUSIC"-CO":GOTO300
240 IFA=2GOSUB280:A=1:MUSIC"-CO":GOTO300
250 GOTO300
260 CURSOR1,2:PRINT"    ":CURSOR36,2:PRINT"    ":CURSOR2,1:PRINT"o"
270 CURSOR2,3:PRINT"o":CURSOR37,1:PRINT"o":CURSOR37,3:PRINT"o":RETURN
280 CURSOR2,1:PRINT" ":CURSOR2,3:PRINT" ":CURSOR37,1:PRINT" ":CURSOR37,3:PRINT"
"
290 CURSOR1,2:PRINT"o o":CURSOR36,2:PRINT"o o":RETURN
300 CURSORCX,CY:PRINT"-   ":CURSORCX,CY+1:PRINT"    ":CURSORCX,CY+2:PRINT"    "
310 POSITIONRX*8,5*8:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),8)
320 CX=CX+1:RX=RX+1:IFRX=BXGOTO360
330 CURSORCX,CY:PRINT"─┬─":CURSORCX,CY+1:PRINT"┌┴┐":CURSORCX,CY+2:PRINT"└ ┘"
340 POSITIONRX*8,5*8:PATTERN-8,MB$
350 FORI=1TO100:NEXT:GOTO230
360 CURSORCX,CY:PRINT"─┬─":CURSORCX,CY+1:PRINT"┌┴┐":CURSORCX,CY+2:PRINT"| |"
370 POSITIONRX*8,5*8:PATTERN-8,MB$
380 POKE$952,0:GETA$:POKE$952,166
390 CURSOR4,8:PRINT"  ":CURSOR4,9:PRINT"  ":CURSOR4,10:PRINT"  "
400 CURSOR34,8:PRINT"  ":CURSOR34,9:PRINT"  ":CURSOR34,10:PRINT"  "
410 POSITIONBX*8,BY*8:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),8)
420 IF(A$="4")*(BX<29)GOSUB 580
430 IF(A$="6")*(BX>10)GOSUB 600
440 BY=BY+1
450 IFBX=MXGOTO620
460 IFBX=MX+1GOTO620
470 IFBY>21GOTO 660
480 POSITIONBX*8,BY*8:PATTERN-8,MB$
490 FORI=1TOT:NEXT:MUSIC"AO"
500 POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-24,STRING$(CHR$(0),48)
510 DO=INT(RND(1)*K+1):ONDOGOTO520,530,530,530,530
520 MX=MX+SGN(CX+1-MX):GOTO550
530 MX=MX+INT(RND(1)*3-1):IFMX<10THENMX=10
540 IFMX>28THENMX=28
550 MY=MY-1:IFMY<OTHENMX=20:MY=17:GOTO380
560 IFCHARACTER$(MX,MY)="┴"GOTO820
570 POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-24,MI$:GOTO380
580 BX=BX+1
590 CURSOR4,8:PRINT"~~":CURSOR4,9:PRINT"~~":CURSOR4,10:PRINT"~~":RETURN
600 BX=BX-1
610 CURSOR34,8:PRINT"~~":CURSOR34,9:PRINT"~~":CURSOR34,10:PRINT"~~":RETURN
620 IFBY=MYGOTO750
630 IFBY=MY+1GOTO750
640 IFBY=MY+2GOTO750
650 GOTO470
660 IF(BX=19)+(BX=20)+(BX=21)GOTO700
670 CURSORBX,BY:PRINT" "
680 POSITIONBX*8,BY*8:PATTERN-8,GI$
690 MUSIC"CO-G":GOSUB790:GOTO230
700 POSITION19*8,20*8:PATTERN-16,BK$
710 FORI=1TO10:MUSIC"-G-A-BDOC":MUSIC"-C-D-E-F":NEXT
720 KS=INT(RND(1)*5+1)*100:SC=SC+KS
730 CURSOR8,24:PRINTSC;:POSITION19*8,20*8:PATTERN-16,STRING$(CHR$(0),32)
740 POSITION19*8,20*8:PATTERN-16,BA$:GOSUB790:GOTO230
750 POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-16,BK$:FORI=1TO5:MUSIC"DOA":NEXT:SC=SC+100
760 CURSOR8,24:PRINTSC;:POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-24,STRING$(CHR$(0),48)
770 MI=MI-1:MX=20:MY=17:GOSUB790:IFMI=0GOTO880
780 GOTO230
790 BX=INT(RND(1)*18+11):BY=5
800 CURSORCX,CY:PRINT"───":CURSORCX,CY+1:PRINT"    ":CURSORCX,CY+2:PRINT"    "
810 CX=4:CY=3:RX=5:RETURN
820 POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-16,BK$
830 FORI=1TO10:CONSOLER:MUSIC"DOC-B-A-G":CONSOLEN:MUSIC"-F-E-D-C":NEXT
840 BE=BE-1:CURSOR34,24:PRINTBE;:IFBE=0GOTO970
850 POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-24,STRING$(CHR$(0),48)
860 POSITIONBX*8,BY*8:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),8)
870 MX=20:MY=17:GOSUB790:GOTO230
880 ME=ME+1
890 CURSOR11,10:PRINT"─── ";ME;"MENｸﾘｱｰ ───"
900 CURSOR11,12:PRINT"ﾃｷﾉｷﾁ ﾊ ｼﾞﾊﾞｸｼﾀ...."
```





★７月号P.141の人，いい夢どころか自分のパソコンのこわれる夢を見てしまったわい。バカヤロー！（東京都板橋区・森田　吏13才）……【**編**：それはキミが悪い。**影**：気味が悪い！**編**：先月使ったギャグ！**影**：私が悪い！】

```
910 FORI=1TO10:CONSOLER:MUSIC"-CO":CONSOLEN:MUSIC"+CO":NEXT
920 POSITION19*8,20*8:PATTERN-16,BK$
930 FORI=1TO5:MUSIC"+B0+#A+A+#G+G+#F+F+E+#D+D+#C+CB#AA#GG#FFE#DD#CC-B-#A-A-#G-G
-#F-F-E-#D-D-#C-C":NEXT
940 T=T-25:IFT=0THENT=100
950 K=K-1:IFK=0THENK=5
960 GOTO200
970 POSITIONBX*8,BY*8:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),8)
980 POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-24,STRING$(CHR$(0),48)
990 CURSOR11,10:PRINT"｢ｹｲﾄｼﾀﾁ ｹｲｶﾜｽﾀｯﾌﾊ"
1000 CURSOR11,11:PRINT"｢ﾍﾝﾅｶｵ｣ｸﾞﾝﾀﾞﾝﾆ ｼｮ"
1010 CURSOR11,12:PRINT"ｹｲｻﾚ ｼﾞﾝﾙｲﾊ ﾄﾞﾚｲﾆ"
1020 CURSOR11,13:PRINT"ｻﾚﾃｼﾏｯﾀ.....｡"
1030 CURSOR11,17:PRINT"MUSIC ｶﾞｷｷｱｷﾀﾗ ｢B"
1040 CURSOR10,18:PRINT"REAK｣KEY ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
1050 MU$="G7#A+D+D8+C5#A7A8#A5A7F9R7G#A+D+G8+F5+#D7+F8+#D5+D7+C9+D7+#A8+A5+G7+F
9+D7+G8+F5+#D7+F9+D7+#D8+C5GA#A9#B7A9A5G5G9"
1060 USR($F3F,MU$)
1070 FORI=10TO13:CURSOR11,I:PRINTSPACE$(17):NEXT
1080 CURSOR11,17:PRINTSPACE$(17):CURSOR10,18:PRINTSPACE$(20)
1090 IFSC>HSTHENHS=SC
1100 CURSOR12,10:PRINT"G A M E  O V E R"
1110 CURSOR12,12:PRINT"TRY AGAIN [Y/N]?"
1120 GETYN$:IFYN$=""GOTO1120
1130 IFYN$="Y"GOTO190
1140 IFYN$="N"THENPRINTCHR$(6);:GRAPHC:END
1150 GOTO1120
1160 PRINTCHR$(6);:CONSOLES0,24,N,C40:GRAPHI1C01
1170 PRINT"                                        ";
1180 PRINT"                                        ";
1190 PRINT" (───────────────)                      ";
1200 PRINT" ( ■ ■0    ■■■0 ■ ■ )   [CHARACTER]     ";
1210 PRINT" ( ■ ■        ■ ■ ■ )                   ";
1220 PRINT" ( ■ ■ ■■■    ■ ■ ■ )     ┌──────┐      ";
1230 PRINT" ( ■  ■      ■  ■ ■ )    ─┤IamBASE│     ";
1240 PRINT" ( ■  ■     ■   ■ ■■ )    └──────┘      ";
1250 PRINT" (                  )                   ";
1260 PRINT" ───────(─────────────────────)         ";
1270 PRINT"        ( ■■■ ■ ■ ■■■     ■■ ■ )        ";
1280 PRINT"   ┌──┐ (  ■    ■   ■       ■ )         ";
1290 PRINT"  ─┤Iam│ ( ■■■  ■  ■  ■■■■   ■ )        ";
1300 PRINT"   |Fan| (   ■  ■  ■          ■ )       ";
1310 PRINT"   └──┘ (  ■■■ ■■■ ■■ ■■■  ■■■ )        ";
1320 PRINT"        (                        )      ";
1330 PRINT"        ──────────────────────────      ";
1340 PRINT"                                        ";
1350 PRINT"   ┌────────────┐     ┌────────┐        ";
1360 PRINT"  ─┤IamMETAL BALL│    ─┤IamMISSILE│     ";
1370 PRINT"   └────────────┘     └────────┘        ";
1380 PRINT"                                        ";
1390 PRINT"           [HIT BREAK KEY]              ";
1400 POSITION2*8,12*8:PATTERN-24,F1$:POSITION3*8,19*8:PATTERN-8,MB$
1410 POSITION27*8,5*8:PATTERN-16,BA$:POSITION22*8,18*8:PATTERN-24,MI$
1420 MU$="E4EDE6E4DE9R3E6A8A6ED8R8F4FEF6F4EF9R2+C6B9R2A4GE8"
1430 TEMPO7:USR($F3F,MU$):RETURN
1450 PRINTCHR$(6);:CONSOLES0,24,N,C40:GRAPHI1C01
1460 CURSOR1,1:PRINT"/ \":CURSOR1,2:PRINT"o o":CURSOR1,3:PRINT"\ /"
1470 CURSOR36,1:PRINT"/ \":CURSOR36,2:PRINT"o o":CURSOR36,3:PRINT"\ /"
1480 CURSOR4,1:PRINTSTRING$("‾",32)
1490 CURSOR4,3:PRINTSTRING$("-",32)
1500 FORI=4TO10:CURSOR1,I:PRINT"||":NEXT
1510 FORI=4TO10:CURSOR37,I:PRINT"||":NEXT
1520 CURSORCX,CY:PRINT"─┬─":CURSORCX,CY+1:PRINT"┌┴┐":CURSORCX,CY+2:PRINT"└ ┘"
1530 POSITION(CX+1)*8,(CY+2)*8:PATTERN-8,MB$
1540 POSITION2*8,8*8:PATTERN-24,F1$:POSITION36*8,8*8:PATTERN-24,F2$
1550 POSITION6*8,11*8:PATTERN-8,GL$:POSITION7*8,12*8:PATTERN-8,GL$
1560 POSITION8*8,13*8:PATTERN-8,GL$:POSITION9*8,14*8:PATTERN-8,GL$
1570 POSITION33*8,11*8:PATTERN-8,GR$:POSITION32*8,12*8:PATTERN-8,GR$
1580 POSITION31*8,13*8:PATTERN-8,GR$:POSITION30*8,14*8:PATTERN-8,GR$
1590 POSITION19*8,20*8:PATTERN-16,BA$
1600 CURSOR0,11:PRINT"■■■■■■":CURSOR0,12:PRINT"■■■■■■■"
1610 CURSOR0,13:PRINT"■■■■■■■■":CURSOR0,14:PRINT"■■■■■■■■■"
1620 CURSOR34,11:PRINT"■■■■■■":CURSOR33,12:PRINT"■■■■■■■"
1630 CURSOR32,13:PRINT"■■■■■■■■":CURSOR31,14:PRINT"■■■■■■■■■"
1640 FORI=15TO23:CURSOR0 ,I:PRINT"■■■■■■■■■■" :NEXT
1650 FORI=15TO23:CURSOR30,I:PRINT"■■■■■■■■■■";:NEXT
1660 CURSOR10,22:PRINTSTRING$("■",20)
1670 CURSOR10,23:PRINTSTRING$("■",20);
1680 CURSOR3,24:PRINT"SCORE";SC;:CURSOR16,24:PRINT"HI-SCORE";HS;:CURSOR32,24:PR
INT"BE";BE;
1690 RETURN
1700 DATA 0,14,4,4,31,127,127,127,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,63,63
1710 DATA 56,124,124,254,254,254,254,254,254,124,124,56,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,2
24,224
1720 DATA 28,62,62,127,127,127,127,127,127,62,62,28,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,7,7
1730 DATA 0,112,32,32,248,254,254,254,96,96,96,96,96,96,96,96,96,96,96,96,96,96
,252,252
1740 DATA 0,0,0,0,2,1,1,3,3,3,27,26,27,95,63,0,0,4,20,4,4,31,2,62
1750 DATA 174,190,234,122,254,59,255,0,0,0,0,112,80,80,112,32,48,176,176,248,21
6,170,252,0
1760 DATA 0,1,3,3,7,4,6,6,6,4,7,4,5,4,5,5,7,21,53,101,213,180,119,247
1770 DATA 0,128,192,192,224,96,224,224,224,96,224,96,96,96,224,224,224,232,236,
230,235,109,238,239
1780 DATA 128,103,59,116,56,102,64,202,80,104,62,183,92,103,32,28,3,206,188,25,
88,54,12,77,148,20,110,89,182,231,238,114
```



★BASICマガジン→ベーマガ。SUPERsoftマガジン→スーマガ。(神奈川県川崎市・**旭 和則13才**)……【**影**：我々も省略形を使うぞ。オーイ，ヘ‼**編**：汚ないな！なんですか，カ？**影**：どうモスキートしないな。**編**：かカ蚊！】

# THE カンニング

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコードMB②
佐藤　ひろし



## ものがたり

今まで勉強してなかったタケシくんに，恐怖のテストがおそってきました。これで点数がとれなければ落第です。

しかし，タケシくんが，テストで合格点がとれるわけありません。こうなったら，“カンニング”するっきゃない！

## あそびかた

あなたは，タケシくんです。8246のキーで上下左右に移動できます。それで，問題のカンニングのしかたですけど，顔の前に小さなマルのついた生徒がいるでしょ！　その生徒が，1問だけ答えを見せてくれるんです。だから，そういう生徒のうしろへ行って5のキーを押すと，みごとにカンニングできます。無事に20人の生徒の答えを見れば，ボーナス点がもらえて面クリアです。

終了の9：50になるか，先生に見つかると落第です。

### CHECKER FLAG

Dr.D：森くんの作品の移植だそうだが，プログラムを見ると，とてもわかりやすく組まれている。メインは2560～3870行で，自分の動きと先生の動き，そして判定のか所だな。このルーチンをじっくりと理解できたら，いわゆる「万引少年」タイプのプログラムは，自分でも組めるようになるさ。

## プログラム

ＭＵＳＩＣにこっちゃお～って思ったんだけど，あまり効果はありませんでした。

カンニングした時の音や歩く時の音，ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲの時の音などは，ＭＵＳＩＣ文じゃないんですよ！

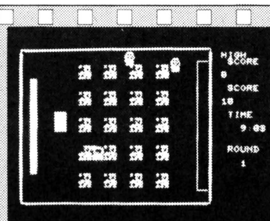
先生が2人もいるので，だいぶむずかしくなったと思います。

**参考資料**

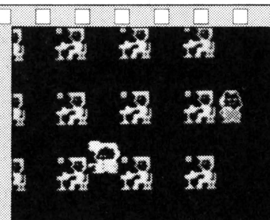
月刊マイコン83年5月号「ＹＡＮＩＭＯＴＯ君カンニングの巻」森　巧尚氏



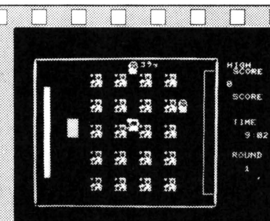

《写真1》　タイトル画面




《写真2》　さて，カンニングカンニング



《写真3》　おい，見せろよ。サンキュー！




《写真4》　おいおい，コラーッ!! し，しまった!!



★亀の飲む飲みものは？「甲ら」。(東京都江東区・ＭＳＸの男14才)……【編：影さんの飲みものは「ソーダ」！影：どーして？編：編集会議で「そーだ，そーだ」としか言わないで，つぎの日になったら気が抜けてるからー。】

```
5 CLR
10 CONSOLEC40,N:GRAPHI1,C,O1:DEF KEY(5)=POKE$952,166↵
15 DIMKY$(3),SX(40),SY(24),K$(5),N$(5),T(40,30)
20 GOSUB 4000:GOSUB 4630:REM ** CHARACTER DATA ** ｾﾂﾒｲ
30 GOSUB 4500:MUSIC"RO":REM ** ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ
2559 REM ●●●●●●●●●●● ｾﾝｾｲ ｳｺﾞｶｽ ●●●●●●●●●●●
2560 T=T+1:IF T>4 THEN T=1
2565 ON T GOTO 2570,2640,2700,2700
2570 POSITION X1*8,Y1*8:PATTERN-16,CR$
2580 IF RND(1)>.95THEN S1=S1*-1
2600 X1=X1+S1
2610 IF (X1<10)+(X1>24) THEN X1=X1-S1:S1=S1*-1
2620 POSITION X1*8,Y1*8:PATTERN-16,TE$
2630 GOSUB 2670
2640 POSITION X2*8,Y2*8:PATTERN -16,CR$
2642 IF RND(1)>.95THEN S2=S2*-1
2643 Y2=Y2+S2
2644 IF (Y2<2)+(Y2>20) THEN Y2=Y2-S2:S2=S2*-1
2645 POSITION X2*8,Y2*8:PATTERN-16,TE$
2650 GOSUB 2670
2660 GOTO 2700
2669 REM ●●●●●●●●●●● ﾐﾂｶｯﾀ ? ●●●●●●●●●●●
2670 IF (SX(X1)=0)*(X1=X) THEN CURSOR X1+2,Y1:PRINT"ｺﾗｯ":GOTO 3890
2680 IF (SY(Y2)=0)*(Y2=Y) THEN CURSOR X2,Y2-1:PRINT"ｺﾗｯ":GOTO 3890
2690 RETURN
2699 REM ●●●●●●●●●●● ｼﾞﾌﾞﾝ ｳｺﾞｶｽ ●●●●●●●●●●●
2700 POKE$952,0:GETA$:POKE$952,166:XX=0:YY=0
2710 IF (A$="4")*(SY(Y)=0)*(X>10)THEN XX=-1
2711 IF (A$="6")*(SY(Y)=0)*(X<24)THEN XX=1
2712 IF (A$="8")*(SX(X)=0)*(Y>3) THEN YY=-1
2713 IF (A$="2")*(SX(X)=0)*(Y<19)THEN YY=1
2720 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,CR$
2730 X=X+XX:Y=Y+YY
2760 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,YO$:POKE3863,2:POKE3866,200:USR(3860)
2770 IF A$="5" THEN GOTO 3830
2780 GOSUB 2670
2789 REM ●●●●●●●●●●● TIME ●●●●●●●●●●●
2790 B=B+1:IF B<8 THEN 2560
2800 B=0:TI=TI+1:Z=LEN(STR$(TI))
2810 CURSOR 38-Z,12:PRINT TI:CURSOR36,12:PRINT":"::IF TI<10 THEN PRINT"0"
2815 IF TI=50 THEN 3890
3820 GOTO 2560
3829 REM ●●●●●●●●●●● ｶﾝﾆﾝｸﾞ !! ●●●●●●●●●●●
3830 IF CHARACTER$(X-2,Y)<>"°" THEN 2780
3840 CURSOR X-2,Y:PRINT" ":SC=SC+10:K=K+1:CURSOR31,8:PRINTSC
3850 POKE 3863,15:FOR I=1 TO 5:POKE 3866,20/I:USR(3860):NEXT
3860 IF K=20 THEN 4970
3870 GOTO 2780
3889 REM ●●●●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●●
3890 POKE 3863,1  :FOR I=1 TO 3
3900 FOR J=250 TO 80 STEP -1
3910 POKE 3866,J:USR(3860):NEXT J,I
3920 MUSIC"R5":GRAPHC,O1:PRINTCHR$(6)
3930 FOR I=1 TO 9
3940 CURSOR 10,11:PRINT MID$("GAME OVER",1,I):MUSIC"R1"
3950 NEXT:IF SC>HS THEN HS=SC
3960 GET A$:IF A$="" THEN 3960
3970 SC=0:K=0:TI=0:R=1:GOTO 30
3999 REM ●●●●●●●●●●● READ DATA ●●●●●●●●●●●
4000 TE$="":FOR I=1 TO 32:READ A:TE$=TE$+CHR$(A):NEXT
4010 YO$="":FOR I=1 TO 32:READ A:YO$=YO$+CHR$(A):NEXT
4020 ST$="":FOR I=1 TO 32:READ A:ST$=ST$+CHR$(A):NEXT
4025 CR$=STRING$(CHR$(0),32)
4030 DATA 7,9,8,24,59,48,57,16,15,27,45,42,29,10,5,31,224,208,16,8,104,8,68,4,2
4,176,80,168,88,168,208,120
4040 DATA 124,255,127,255,124,24,8,18,16,14,7,254,207,30,15,63,0,252,254,62,6,7
,3,135,6,252,252,254,250,254,252,62
4050 DATA 3,1,0,0,1,0,0,24,31,254,252,33,33,33,51,251,254,254,134,166,2,134,68,
120,253,61,61,249,255,138,138,159
4059 REM ●●●●●●●●●●● ｶｿｳ ｶﾞﾒﾝ ●●●●●●●●●●●
4060 R=1
4070 FOR I=0 TO 40:SX(I)=1:NEXT:FOR I=0 TO 23:SY(I)=1:NEXT
4080 FOR I=12 TO 24 STEP4:SX(I)=0:NEXT
4090 FOR I=5 TO 19 STEP 4:SY(I)=0:NEXT
4100 RETURN
4499 REM ●●●●●●●●●●● ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ ●●●●●●●●●●●
4500 GRAPHC:CURSOR 0,0:PRINT"┌";STRING$("─",29);"┐"
4510 CURSOR 0,23:PRINT"└";STRING$("─",29);"┘";
4520 FOR I=1 TO 22:CURSOR 0,I:PRINT"‖";STRING$(" ",29);"‖":NEXT
4530 FOR I=5 TO 18:CURSOR 2,I:PRINT CHR$(30):NEXT
4540 CURSOR 28,2:PRINT"┌─":CURSOR 28,21:PRINT"└─"
4550 FOR I=3 TO 20:CURSOR 28,I:PRINT"|":NEXT:FORI=10TO12:CURSOR 6,I:PRINT"▒▒":N
EXT
4570 CURSOR 32,1:PRINT"HIGH":PRINTTAB(33);"SCORE":PRINT:PRINTTAB(31);HS
4580 CURSOR 33,6:PRINT"SCORE":CURSOR 33,10:PRINT"TIME":PRINT:PRINTTAB(35);"9:00
"
4590 CURSOR 33,15:PRINT"ROUND":PRINT:PRINT TAB(34);R
4610 FORI=10TO22STEP4:FORJ=3TO19STEP4:POSITION I*8,J*8:PATTERN-16,ST$:CURSOR I,
J:PRINT"°":NEXT J,I
4620 GOSUB4890:RETURN
4629 REM ●●●●●●●●●●● ｾﾂﾒｲ ●●●●●●●●●●●
4630 PRINT CHR$(6):TEMPO5
4640 CURSOR 9,1:PRINT"███ ██ █ ███"
4650 CURSOR 9,2:PRINT" █  ███ ██─"
4660 CURSOR 9,3:PRINT" █  ██ █ ███"
4670 K$(1)="  ▒     ▒   ":N$(1)="     ▒  ▒▒▒▒0"
4680 K$(2)=" ▒▒▒▒ ▒▒ ▒  ▒":N$(2)="▒   ▒▒ ▒  ▒  ▒0"
4690 K$(3)="  ▒ ▒    ▒   ":N$(3)="      ▒ ▒   ▒ "
4700 K$(4)="  ▒ ▒ ▒▒▒   ▒▒":N$(4)="▒▒ ▒▒▒     ▒▒  "
4710 FOR J=1 TO 14
4720 FOR I=1 TO 4
4730 CURSOR 1+(14-J),5+(I-1):PRINT MID$(K$(I),1,J)
4740 CURSOR 15,5+(I-1):PRINT RIGHT$(N$(I),J)
4750 NEXT I:MUSIC"RO":NEXT J:MUSIC"+A5"
4770 CURSOR 5,12:PRINT"... STUDENT
4780 CURSOR 5,15:PRINT"... TEACHER
4790 CURSOR 5,19:PRINT"... YOU ARE `TAKESHI´
4800 CURSOR 20,11:PRINT"  8
4810 CURSOR 20,12:PRINT"  ↑
4820 CURSOR 20,13:PRINT"4←%→6
4830 CURSOR 20,14:PRINT"  ↓
4840 CURSOR 20,15:PRINT"  2
4850 CURSOR 19,17:PRINT"[5] ｶﾝﾆﾝｸﾞ!
4860 CURSOR 11,23:PRINT"HIT [S] KEY !"
4861 POSITION 3*8,11*8:PATTERN-16,ST$
4862 POSITION 3*8,14*8:PATTERN-16,TE$
4863 POSITION 3*8,18*8:PATTERN-16,YO$
4870 GET A$:IF A$="S" THEN RETURN
4880 GOTO 4870
4890 X=12:Y=17:X1=22:Y1=1:X2=24:Y2=3
4895 S1=-1:S2=1
4900 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,YO$
4910 POSITION X1*8,Y1*8:PATTERN-16,TE$
4920 POSITION X2*8,Y2*8:PATTERN-16,TE$
4930 MUSIC"F1DAECAAEFGR5"
4940 POKE3863,1:FOR I=1 TO300:POKE3866,27:POKE3866,28:USR(3860):NEXT
4950 CURSOR 18,1:PRINT"ｶｲｼ!":MUSIC"R5":CURSOR 18,1:PRINT"    "
4960 RETURN
4969 REM ●●●●●●●●●●● BONUS !! ●●●●●●●●●●●
4970 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,CR$
4980 FOR I=1 TO 10
4990 CURSOR 11,9:PRINT MID$("BONUS 1000",1,I):MUSIC"R1RO"
5000 NEXT:R=R+1:TEMPO2:MUSIC"DCDEAAAAAEFGGG+A3A0":TEMPO5
5010 SC=SC+1000:CURSOR 31,8:PRINTSC
5020 TI=0:GOTO 30
```

★冬はパソコン，夏は「洗濯のり」スプレーを振りながら抱いて寝るといつも気分そう快だよ。（福島県中間市・海崎正洋13才）……【影：もっと冷たいものがある。編：なに??影：編集長の顔。ジーッと――パッカーン!!】

# GAS CHAMBERS

エントリーコードMB③
一野瀬　昌則




## ◆STORY◆

エイリアンが攻めてきました！　しかし，あなたは何の武器も持っていません。でも，このエイリアンは各部屋まできている〝ＬＰＧ〟に弱いのです。そこであなたは，エイリアンのいる部屋に〝ＬＰＧ〟を充満させて殺してください。

## ◆HOW TO PLAY◆

ＲＵＮすると，タイトルと説明が出ます。［ＣＲ］でスタートです。

しつこく追ってくるエイリアンをよけつつ，エイリアンを密室にさそい込み，ドアを閉めて，ガスを出して殺しましょう。でも，このエイリアンは，壁を通りぬけることもできるので注意。また，エイリアンのほうが少々動きが速いときがあります。

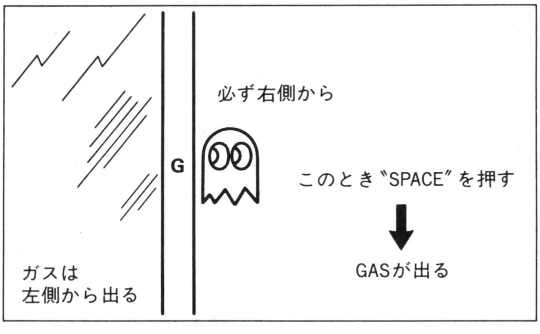
キー操作は，説明に出てくるとおり，ワン・パターンの［2］［4］［6］［8］です。また，ドアを閉めるのに［ＴＡＢ］，ガスを出すのに［ＳＰＡＣＥ］を使うので両手が必要ですネ！

ガスの出しかた，ドアの閉めかたは，**第1，2図**に示すとおりです。

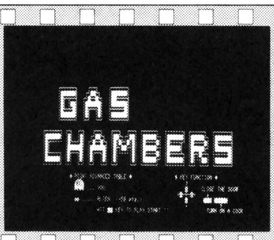
### CHECKER FLAG

**Dr.D**：アイデアは，おもしろいと思う。しかし，キャラクタが感心せんな。オリジナルのゲームなら，オリジナルなキャラクタを使うべきだ。でないと，たとえゲームがおもしろくとも，キャラクタだけが目立ってしまうよ。

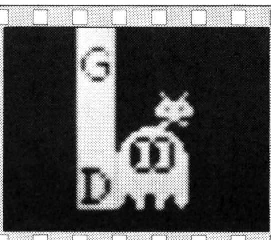
**編**：よーく，わかります！



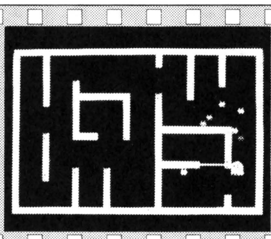

《第1図》ガスの出しかた



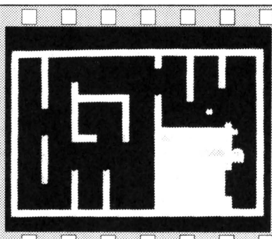

《写真1》タイトル画面




《写真2》早くエイリアンからよけないと ©namco



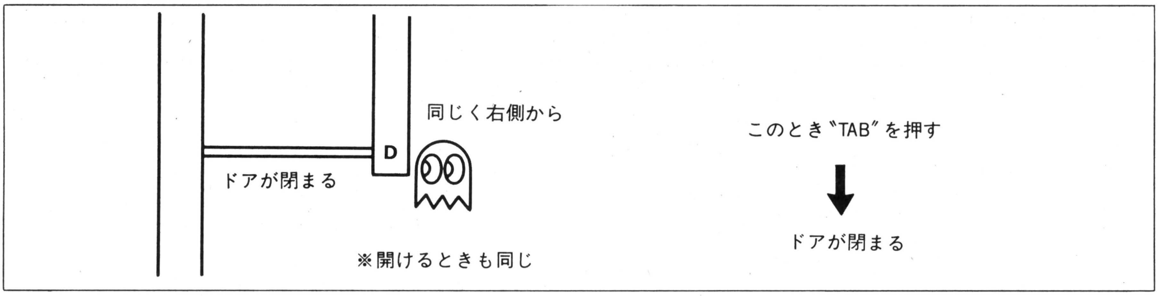
《写真3》ドアを閉めます



《写真4》ガスを出しました



★ゲームばかりやっていて影さんのようになるといけないので実用やろうと思ったらベーマガにのんなくなったじゃないか。どーすんだ～。（東京都足立区・**中野貴久12才**）……【**編**：実用コーナーは９月号から再開します。】




《第2図》 ドアの閉めかた

ここで，なぜドアを閉める必要があるか説明します。

ドアを閉めてもどうせエイリアンは通りぬけてしまうのですが，ガスの節約になるので，なるべくドアを閉めましょう。残ったガスは，面クリアの際のボーナスになりますし，ガスの使いすぎで自分が死ぬこともあります。ここでも省エネ（?）精神が生きるのです。

## ◆HOW TO INPUT◆

リストのとおり打ってください。始めと最後のREM以外は省かないでください。飛ばすときの目印にしたので，取ってしまうとERRORです。

また，RUNしてからはBREAKしないでください。モニタをいじっているので，いろいろ不都合が生じるときがあります。もしBREAKしたときは，すぐに F4 を押してください。

### ◆P.S.◆

あっ，そうそう。5匹やられるとGAME OVRです。

それから，必殺法として，一つの方法をあげます。もしエイリアンが一か所に集まっているときは，わざとドアを開けておき，ガスを出して一網打尽ということも可能ですが，点数はイマイチです（これで面はかせげる）。

また，右へ右へとよけていったほうが，利口です（右側からガスを出す必要から）。

**GAS CHAMBERSのプログラム・リスト**

```
1 REM ********************************
2 REM **                            **
3 REM **       GAS CHAMBERS         **
4 REM **            19,May.1984     **
5 REM **                            **
6 REM ** Copyright(C) by M.Ichinose **
7 REM **                            **
8 REM ********************************
9 REM -- SHOKI --
10 DIM TX(4),TY(4),UX(4),UY(4),YA(4)
20 CONSOLE S0,24,N,C80:GRAPH I1C01:HP=0
30 TEMPO 7:POKE$0F17,1:POKE$0952,0:DEF KEY(4)=POKE$0952,166!DEF KEY(4)=CONT↲
40 MN=0:PO=0:MA=5:BO=0
50 GOSUB 1360
60 REM -- TITLE --
70 PRINTCHR$(6):MUSIC"+AOGFEDC+C"
80 PRINT TAB(9);"
90 PRINT TAB(9);"
100 PRINTTAB(9);"
110 PRINTTAB(9);"
120 PRINTTAB(9);"
130 PRINTTAB(9);"
140 PRINTTAB(9);"
150 PRINT
160 PRINT"
170 PRINT"
180 PRINT"
190 PRINT"
200 PRINT"
210 PRINT"
220 PRINT"
230 PRINT:PRINTTAB(14);"◆ POINT ADVANCED TABLE ◆";TAB(54);"◆ KEY FUNCTION ◆
240 PRINT TAB(58);"↑"
250 PRINTTAB(21);"... YOU";TAB(58);"      CLOSE THE DOOR
260 PRINTTAB(55);"←    →       ↓
270 PRINTTAB(19);"..... ALIEN  (+50 pts.)";TAB(58);"       TAB SPACE
280 PRINTTAB(58);"↓";TAB(71);"↑"
290 PRINTTAB(25);"HIT    KEY TO PLAY START !!";TAB(66);"TURN ON A COCK";
300 POSITION 64,144:PATTERN-16,PM$
310 POSITION 64,168:PATTERN-8,PE$:RESTORE 1450
320 READ MU$:IF MU$="END" THEN 310
330 MUSIC MU$:GET G$:IF G$=CHR$(13) THEN 350
340 GOTO 320
350 REM -- GAME SCREEN --
360 CONSOLEC40:GRAPH I1C01:PRINTCHR$(6);STRING$("■",40);
370 PRINT"■
380 PRINT"■
390 PRINT"■
400 PRINT"■
410 PRINT"■
420 PRINT"■
430 PRINT"■
440 PRINT"■
450 PRINT"■
460 PRINT"■
470 PRINT"■
480 PRINT"■
490 PRINT"■
500 PRINT"■
510 PRINT"■
520 PRINT"■
530 PRINT"■
```



★友人がHBを持っていて，「それ聖子のパソコンだろ」と言ったらむきになって「僕のだ」と言った。（神奈川県鎌倉市・桑村 潤18才）……【影：ふーん，これが聖子ちゃんのパソコンか。サラサー。編：またエラーですネ！】

```
540 PRINT"■     ■    Ⅱ    Ⅱ        ■                 ■";
550 PRINT"■     Ⅱ    ■    ■        ■                 ■";
560 PRINT"■          ■    ■        ■                 ■";
570 PRINT"■          ■    ■        ■                 ■";
580 PRINT"■          ■    ▣        ■           ■     ■";
590 PRINT"■          ■    ■        ■           ■     ■";
600 PRINT STRING$("■",39);
610 A$=STRING$("π",8):POSITION 312,192:PATTERN-8,A$
620 MN=MN+1:CURSOR 10,3:PRINT"ROUND";MN;" START !"
630 CURSOR 14,5:PRINT"GOOD LUCK."
640 MUSIC"R9
650 MUSIC"
660 CURSOR 10,3:PRINT"                    "
670 CURSOR 14,5:PRINT"            "
680 REM -- X & Y CLEAR --
690 FOR I=0 TO 4:YA(I)=0
700 TX(I)=INT(RND(1)*38)+1:TY(I)=INT(RND(1)*23)+1
710 IF CHARACTER$(TX(I),TY(I))<>" " THEN 700
720 UX(I)=TX(I):UY(I)=TY(I):NEXT
730 MX=19:MY=12:CX=MX:CY=MY:EI=5:PA=500
740 REM -- MAIN --
750 POSITION CX*8,CY*8:PATTERN-16,PC$:POSITION MX*8,MY*8:PATTERN-16,PM$
760 CX=MX:CY=MY:FOR I=0 TO 4:IF YA(I)=1 THEN 790
765 POSITION UX(I)*8,UY(I)*8:PATTERN-8,EC$
770 POSITION TX(I)*8,TY(I)*8:PATTERN-8,PE$:UX(I)=TX(I):UY(I)=TY(I)
780 IF(MX=TX(I))*(MY=TY(I)) THEN 1190
783 TX(I)=TX(I)+(-(MX>TX(I))+(MX<TX(I)))*INT(RND(1)*2)+INT(RND(1)*3-1):TY(I)=TY
(I)+(-(MY>UY(I))+(MY<UY(I)))*INT(RND(1)*2)+INT(RND(1)*3-1)
787 IF CHARACTER$(TX(I),TY(I))<>" " THEN TX(I)=UX(I):TY(I)=UY(I):GOTO 783
790 NEXT
800 GET G$:IF G$="" THEN 900
810 GS=-(G$=CHR$(27))-(G$=CHR$(32))*2
820 ON GS GOTO 1010,1070
830 USR($0F14)
840 MX=MX+(G$="4")-(G$="6"):MY=MY-(G$="2")+(G$="8")
850 IF CHARACTER$(MX,MY)<>" " THEN MX=CX:MY=CY
860 REM --
900 IF EI=<0 THEN PO=PO+PA:GOTO 350
1000 GOTO 740
1010 REM -- CLOSE DOOR --
1020 IF CHARACTER$(MX-1,MY)<>"Ⅱ" THEN 1050
1030 RESTORE 1060:CD$="-":IF CHARACTER$(MX-2,MY)="-" THEN CD$=" "
1040 FOR I=0 TO 3:CURSOR MX-2-I,MY:PRINTCD$;:READ MU$:MUSIC MU$:NEXT
1050 GOTO 860
1060 DATA C1,E,G,+C
1070 REM -- PAINT --
1080 IF CHARACTER$(MX-1,MY)<>"▣" THEN 1180
1090 PA$="▒":CL$=" ":FOR P=0 TO 1:GX=MX-2:GY=MY:IF P=1 THEN PA$=" ":CL$="▒"
1100 CURSOR GX,GY:PRINTPA$;:GX=GX-1:IF P=0 THEN USR($0F14):PA=PA-1
1110 IF CHARACTER$(GX,GY)<>CL$ THEN GX=MX-2:GY=GY+1:IF CHARACTER$(GX,GY)<>CL$ T
HEN 1130
1120 GOTO 1100
1130 GX=MX-2:GY=MY-1
1140 CURSOR GX,GY:PRINTPA$;:GX=GX-1:IF P=0 THEN USR($0F14):PA=PA-1
1150 IF CHARACTER$(GX,GY)<>CL$ THEN GX=MX-2:GY=GY-1:IF CHARACTER$(GX,GY)<>CL$ T
HEN 1170
1160 GOTO 1140
1170 FOR I=0 TO 4:IF(CHARACTER$(TX(I),TY(I))="▒")*(YA(I)=0)THEN PO=PO+50:EI=EI-
1:YA(I)=1:MUSIC"-C1":POSITION UX(I)*8,UY(I)*8:PATTERN-8,EC$
1175 NEXT:NEXT:IF PA<=0 THEN 1190
1176 IF(PO>=1000)*(BO=0)THEN MA=MA+1:MUSIC"CO+CC+CC+CC+CC":BO=1
1180 GOTO 860
1190 REM -- END --
1200 MA=MA-1:POSITION MX,MY:PATTERN-16,YA$:MUSIC"+COBAGFEDC-B-A-G-F-E6+F1"
1210 IF MA=<0 THEN 1270
1220 MX=INT(RND(1)*37)+1:MY=INT(RND(1)*22)+1
1230 IF CHARACTER$(MX,MY)<>" " THEN 1220
1240 FOR I=0 TO 4:IF(MX=TX(I))*(MY=TY(I)) THEN 1220
1250 NEXT
1260 PA=500:GOTO 750
1270 POKE$0F17,$30:POKE$0952,166:DEF KEY(4)=CONT↵
1280 MUSIC"R5"
1290 CURSOR 10,3:PRINT" GAME OVER "
1300 CURSOR 7,5:PRINT" YOUR SCORE:";PO;" "
1310 IF PO>HP THEN CURSOR 12,7:PRINT" YOU GET HIGH ":HP=PO
1320 CURSOR 10,10:PRINT" PLAY AGAIN ? [Y/N] "
1330 GET A$:IF A$="" THEN 1330
1340 IF A$="Y" THEN CONSOLE C80:GRAPHC:GOTO 30
1350 GRAPH C:PRINTCHR$(6):END
1360 REM -- READ DATA --
1370 RESTORE 1420:PE$="":FOR I=0 TO 7:READ A:PE$=PE$+CHR$(A):NEXT
1380 PM$="":FOR I=0 TO 31:READ A:PM$=PM$+CHR$(A):NEXT
1390 EC$=STRING$(CHR$(0),8)
1400 PC$=STRING$(CHR$(0),32):RETURN
1410 REM -- PATTERN DATA --
1420 DATA 0,66,36,126,219,255,24,102
1430 DATA 7,31,49,110,102,230,230,238,241,255,255,255,255,220,204,140,192,240,2
4,236,108,110,110,238,30,254,254,254,254,238,206,196
1440 REM -- MUSIC DATA --
1450 DATA G5,G,E,D,G,R,B,R,G,G,E,D,G,R,E,R
1460 DATA G,G,E,D,G,#A,#B,+#C,+D,+D,+D,+D,+D,R,+D3,+C,B,A
1470 DATA G5,G,E,D,G,R,B,R,G,G,E,D,G,R,E,R
1480 DATA G,G,E,D,G,#A,#B,+#C,+D,+C,#A,G,#A,R,G,R,END
1490 REM ===========================
1500 REM
1510 REM       Music & Character
1520 REM
1530 REM         Copyright by NAMCO
1540 REM
1550 REM ===========================
```

# 発見！ UFPだぞ〜〜!!

MZ-700(Hu-BASIC)用

## トリック

りすとらん




UFP

**使い方**

何かを入力するたびにエラーが出ます。これで友だちを一瞬あせらせてあげましょー!!

**CHECKER FRAG**

影：ギョエー!! MZ-700をこわしちゃったよー！

編・Dr.D：あーあ。給料へらされるゾォ〜(ウヒヒ)

トリックのプログラムリスト　(全部で1行)

```
10 REPEAT:A$=INKEY$(1):PRINT
A$;:B$=B$+A$:UNTIL(A$=CHR$
(13)):C=(VAL(LEFT$(B$,1))=0):
PRINT MID$("OUT OF MEMORY 
SYNTAX ERROR",C*-14+1,14):PR
INT"OK":RUN 'BY LISTRUN
```

★リストの文字が小さい(Y市・七支 権兵衛)
【Dr.D：同感！。影：Dr.は老眼だから特別だよ…】　51

by LISTRUN

☆UFPとは……未確認飛行プログラムのことなのだ！(影)

MZ-80B/2000

★編さ〜ん！新人読者がOFにハガキだしたらボツにせず1回目は載せてください!!(千葉県柏市・**水沢展隆13才**)
……【**影**：先輩が後輩をかわいがるのは当然だ。よし，採用!!**編**：でも後輩が先輩の後始末をするのは問題！。】

# 3-Dムーンボール

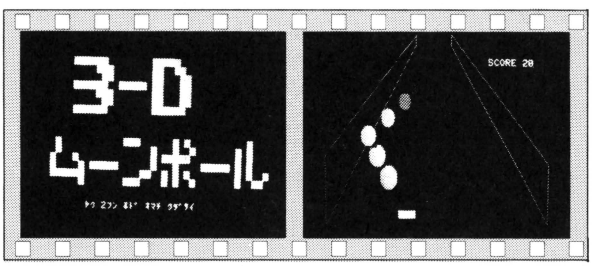


エントリーコードM22①

小沢　豊

## 遊びかた

①と③のキーで左右に動き，前方から飛んでくるボールをはね返してください。5回失敗すると，ゲーム・オーバーです。




《写真1》 な，なんだ!? 2分ほどお待ちください　《写真2》 ヒュイーン!! おっ，おっ，ムズカシイ!!

## プログラムについて

RUNすると，2分ほどたってゲーム・スタートです。ボールの跡が残るのは，スピードを上げるためと，このほうがきれいだと思ったからです。

### CHECKER FLAG

**Dr.D**：ショート・プログラムだな。最近，ベーマガのプログラムがレベル・アップしとるから，プログラムを理解しにくいという声を聞く。そこで，これからはショート作品をどしどし載せてみようと思う。ただし，それだけアイデアに工夫が必要だぞ！

**3－Dムーンボールのプログラム・リスト**

```
5 REM ** ショキ **
10 CONSOLEC40:POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166↵
20 DIMC$(20),L(15,15): GOSUB260:GRAPHI1C00
25 REM ** ガメン ショリ  **
30 FORR=1TO12STEP1:FORI=0TO2STEP0.02
40 SETR*COS(I*π)+100,R*SIN(I*π)+100:NEXTI
50 FORA=95TO112STEP8:FORY=88TO111:D=1:C=0:FORX=ATOA-8STEP-1
60 IFPOINT(X,Y)=1THENC=C+D
70 D=D*2:NEXTX:C$(R)=C$(R)+CHR$(C):NEXTY,A,R:K=150:X=0:P=0
80 FORI=1TO12:K=K-12:FORX=1TO12:L(X,I)=K+X*I*2:NEXTX,I:GRAPHI2C02:X5=19
90 LINE130,10,1,190,1,120,130,0,130,10:LINE180,10,319,190,319,130,180,0,180,10
100 S=0:MM=5:TEMPO7:FORF=0TO 7:MUSIC"CEG+C"+CHR$(47+F):NEXT :PRINTCHR$(6)
105 REM ** メイン **
110 GRAPHI1C012 :Y=1:Y2=1  :I=1
120 X1=INT(RND(1)*3-1):X=INT(RND(1)*8)+2
130 I=I+Y2:IF (I=1) GOTO110
140 IF(X=1)+(X=10)THENX1=X1*-1
150 X=X+X1: Y=Y+I*2*Y2 :POSITIONL(X,I),Y:PATTERN-24,C$(I)
160 GETA$:IF(A$="1")*(X5>1)THEN X5=X5-3
170 IF(A$="3")*(X5<27)THEN X5=X5+3
180 CURSORX5,22:PRINT"   ■■■   ":IF(I>11)*(Y2=1)THEN 200
190 GOTO130
195 REM ** ハンダン **
200 IFPOINT(X5*8+28,165)=1THEN MUSIC"A0":Y2=-1:S=S+10:CURSOR29,3:PRINT"SCORE";S
:GRAPHI1C012:Y=155:I=13   : GOTO 130
210 MM=MM-1:CURSOR30,5:PRINT"MISS ";MM :IFMM=0 THEN230
220 MUSIC"-C5-C8": GOTO110
225 REM ** GAME OVER **
230 CURSOR16,10:PRINT"GAME OVER":GETA$:IFA$="Y" GOTO 100
240 MUSIC"+C6C0": IFA$="N"THEN POKE$952,166:END
250 CURSOR16,10:PRINT"TRY AGAIN":MUSIC"+D5D0":GOTO230
255 REM ** タイトル **
260 MUSIC"C5C0":  CURSOR0,3
270 PRINT"    ■■■■■       ■■■■
280 PRINT"       ■■       ■■  ■■
290 PRINT"        ■       ■■   ■■
300 PRINT"    ■■■■■  ■■■■ ■■   ■■
310 PRINT"       ■■       ■■   ■■
320 PRINT"        ■       ■■   ■■
330 PRINT"    ■■■■■       ■■■■■
340 PRINT"
350 PRINT:PRINT
360 PRINT" ■        ■■■     ■ ■      ■
370 PRINT" ■            ■   ■  ■   ■ ■
380 PRINT"■   ■         ■ ■■■■■    ■ ■
390 PRINT"■    ■ ■■■■   ■   ■  ■■■■ ■ ■
400 PRINT"■■■■■■      ■■  ■ ■ ■     ■ ■ ■
410 PRINT"     ■     ■■■  ■ ■  ■    ■  ■■
420 PRINT:PRINT
430 PRINT"      ヤク 2フン ホド オマチ クダサイ
440 RETURN
```



★このやろー，どーせ俺は浪人だ！いじけてやる!!(千葉市・**小柴正士18才**)……【**影**：そんなことでいじけるな！私なんか○×浪人を1年，△□浪人を2年，くくく…。**編**：過去よりも現在，現在よりも未来です。】

## まみさんSOS PART II

# POLCADOT MAGIC

エントリーコードM22②

ウイングマン



## ストーリー

まみさんは，MZ－2200ユーザーの努力にもかかわらず，とうとうほかのところに移されて監禁されてしまいました。そこはとても古い建て物で，監視メカが3台あります。しかし，それはあまりよいものではないらしく，近よらないと追ってこないのです。

あたりを見まわすと，白色の玉が四つ散らばっています。そして，その一つにはこう示されています。

「この玉はある時はあなたを助け，またある時はあなたを死にみちびくでしょう」と。

### CHECKER FLAG

**編**：ウイングマンさんの“ラジオ・シリーズ”も，だいぶ有名になってきましたね。過去なん度も，深夜放送で紹介されたほどです。

**Dr.D**：うむ，彼の作品の特徴は，キャラクタがキレイなことと，ゲーム・アイデアがすばらしいことだ。それと，少しプログラムが長いようだが，敵の動きや面ごとにパターンが変ったりと，いろんな工夫がなされている。

**編**：テクニシャンなんですね！

## ゲームの説明

[2][4][6][8]で上下左右にまみさんを動かして，玉を押せばいいのです。1ラウンドは4面からなっています。それぞれの面で，ボールの動きかたや目的が違うのです。

まず1面ですが，ボールは普通に動きます。そしてボールをメカに数回当てると面クリアです。

2面では，ボールが1面の時の倍の長さを動きます。その後は，1面と同じです。

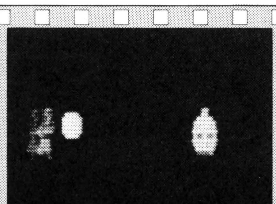
3面はBONUS STAGEで，メカが四角く変わり，それを玉を四つ角とする正方形か長方形で囲み右下はじに行くと，囲んだメカの数によってボーナスが決まり，つぎの面に進みます。

4面は，玉が一つになりますので，それを右のカベに当てて出口をさがします。出口が見つかったら，そこでラウンド・クリアです。

それと2面で玉を押していると，ときどきワープしますが，バグではありません。



《写真1》タイトル画面


《写真2》メカに向かって玉を押します



《写真3》えいっ!!どんなもんだい



《写真4》意外にむずかしい!!

MZ-2200

★ぼくのパソコンは，疲れるときまってこういいます。「ERROR」（エラー）！（香川県坂出市・久保田真司14才）……【**編**：では，エラー！**影**：私も，エラー！**編集長**：そうか，みんな私を尊敬してくれてんだね♡】

## POLCADOT MAGICのプログラム・リスト

```
10 INPUT"ｶﾗｰﾓﾆﾀ(C) OR ｸﾞﾘｰﾝﾓﾆﾀ(G) ?";CR$:IFCR$="G"THENC=5
15 CONSOLEC40,S0,24,M,GH:COLOR@,07-C:CCOLOR7,0
20 DIMP$(3,3),T$(1),X(2),Y(2),J(2),F(2),C(3):TEMPO7:GOSUB9000
30 GOSUB7000:SC=0:DA=0:RO=0
40 GRAPHC7:PRINTCHR$(6):X=2:Y=2:CR=1:SS=0:FORI=0TO2:X(I)=0:NEXT:J=1
50 GCOLOR7:CURSOR0,0:PRINTSTRING$(CHR$(31),25):FORI=1TO23:CURSOR0,I:PRINTCHR$(3
1)+SPACE$(23)+CHR$(31):NEXT:PRINTSTRING$(CHR$(31),25);
60 CURSOR25,0:PRINT"[PLKADOT MAGIC]":CURSOR25,1:PRINT"ﾏﾎｳﾉ ﾐｽﾞﾀﾏﾓﾖｳ":CURSOR27,3
:PRINT"SCORE":CURSOR27,6:PRINT"HI-SCORE":CURSOR29,9:PRINT"DAMAGE"
61 CURSOR27,13:PRINT"ﾀﾞｲ 1 ﾀﾞﾝｶｲ":CURSOR25,15:PRINT"ｺﾔﾏ ﾏﾐ ﾉ":CURSOR25,16:PRINT
"PLKADOT":CURSOR31,17:PRINT"MAGIC ﾊ"
62 CURSOR27,18:PRINT"¥2500 ﾃﾞ ":CURSOR25,19:PRINT"ﾋﾞﾌﾀｰﾖﾘ ﾊﾂﾊﾞｲ":CURSOR32,20:PR
INT"ｻﾚﾃｲﾏｽ。":CURSOR27,21:PRINT"ﾓﾉﾄﾞﾗﾏ ﾄ":CURSOR30,22:PRINT"ｺﾚﾃﾞ ﾏﾐ ﾓ"
63 CURSOR34,23:PRINT"ﾖﾛｼｸ。";:CURSOR29,8:PRINTRIGHT$("000000"+STR$(HI),6):CURSOR
32,11:PRINTDA:CURSOR29,5:PRINTRIGHT$("000000"+STR$(SC),6)
64 CURSOR27,12:PRINTRO+1;" ﾗｳﾝﾄﾞ"
70 FORI=1TO4:XX=INT(RND(1)*22)+1:YY=INT(RND(1)*22)+1
80 IFH$<>CHR$(147)THENCURSORXX,YY:PRINTCHR$(147):MUSIC"A0-C+F-CR5":GOTO90
85 GOTO60
90 NEXT:POKE$BF9E,X:POKE$BF94,Y*4:USR($BF80,P$(1,1))
95 MUSIC"+G1G+GG+#G#G+#A#AR7+#B1#B+#B#B+#B#B+#A#AR7+#G1#G+#G#G+#G#G+GGR7+F1F+FF
+FF+#D#DR7"
100 POKE$BF9E,X:POKE$BF94,Y*4:USR($BF80,C$)
110 POKE$952,0:GETG$:POKE$952,166:XX=(G$="4")-(G$="6"):YY=(G$="8")-(G$="2")
120 IF(X+XX<>1)*(Y+YY<>1)*(X+XX<>47)*(Y+YY<>46)THENX=X+XX:Y=Y+YY
130 POKE$BF9E,X:POKE$BF94,Y*4:P=(-(XX=1)-(YY=1)*2-(YY=-1)*3)-P*(G$=""):USR($BF8
0,P$(P,J)):J=J+1*-(G$<>""):J=J*-(J<4)
131 CX=(X-(XX=1))/2:CY=(Y-(YY=1)*2)/2:H$=CHARACTER$(CX,CY)
132 IFH$=CHR$(147-(CR=4))THEN500
135 IF(X=46)*(Y=45)*(CR=3)THEN800
140 FORI=0TO2:XX=0:YY=0:IFX(I)=0THENMUSIC"A3":X(I)=INT(RND(1)*36)+10:Y(I)=INT(R
ND(1)*35)+10:J(I)=INT(RND(1)*2):F(I)=0
145 IFF(I)>1THENF(I)=F(I)-1:GOTO180
146 POKE$BF9E,X(I):POKE$BF94,Y(I)*4:USR($BF80,C$)
147 IF(ABS(X(I)+1-X)+ABS(Y(I)+2-Y)>12)*(RO>1)THEN160
148 IF ABS(X(I)+1-X)+ABS(Y(I)+2-Y)>12THEN170
150 IFRND(1)>.5THENYY=(Y(I)>Y)-(Y(I)<Y):IFRO<3THEN175
160 IFRND(1)>.2THENXX=(X(I)>X)-(X(I)<X):IFRO<4THEN175
170 XX=INT(RND(1)*3)-1
175 X(I)=X(I)+XX:Y(I)=Y(I)+YY:IF(X(I)=1)+(X(I)=47)THENX(I)=X(I)-XX
180 POKE$BF9E,X(I):POKE$BF94,Y(I)*4:USR($BF80,T$(J(I)))
190 IF(X(I)>X-2)*(X(I)<X+2)*(Y(I)>Y-3)*(Y(I)<Y+3)THEN1000
200 J(I)=J(I)+1:J(I)=J(I)*-(J(I)<>2)
210 NEXT:IFCR=3THENCURSOR13,0:PRINTRIGHT$(TI$,3)
220 GOTO100
500 ONCRGOTO505,600,700,550
505 MX=INT(CX+XX):MY=INT(CY+YY):H$=CHARACTER$(MX,MY):IF(H$<>CHR$(0))*(H$<>" ")T
HENMX=MX-XX:MY=MY-YY
506 CURSORCX,CY:PRINT" ":CURSORMX,MY:PRINTCHR$(147)
510 MUSIC"+F0C"
520 FORI=0TO2:IF(X(I)/2>MX-1)*(X(I)/2<MX+1)*(Y(I)/2>MY-1.5)*(Y(I)/2<MY+1.5)THEN
540
530 NEXT:GOTO140
540 F(I)=F(I)+10:SC=SC+50:SS=SS+1:MUSIC"+C0-F+GG":GOTO750
550 MX=INT(CX+XX):MY=INT(CY+YY):H$=CHARACTER$(MX,MY):IF(H$<>CHR$(0))*(H$<>" ")T
HENMX=MX-XX:MY=MY-YY
560 CURSORCX,CY:PRINT" ":CURSORMX,MY:PRINTCHR$(148):MUSIC"-F0+C"
570 IFMX=23THEN860
580 GOTO140
600 MX=INT(CX+XX*2):MY=INT(CY+YY*2):IF(MX<0)+(MX>24)+(MY<0)+(MY>24)THENMX=MX-XX
*2:MY=MY-YY*2
605 H$=CHARACTER$(MX,MY):IF(H$<>CHR$(0))*(H$<>" ")THENMX=MX-XX*2:MY=MY-YY*2
610 CURSORCX,CY:PRINT" ":CURSORMX,MY:PRINTCHR$(147)
620 MUSIC"-F0+B":IFRND(1)<.1THEN660
630 FORI=0TO2:IF(X(I)/2>MX-1)*(X(I)/2<MX+1)*(Y(I)/2>MY-1.5)*(Y(I)/2<MY+1.5)THEN
650
640 NEXT:GOTO140
650 F(I)=F(I)+15:SC=SC+80:SS=SS+1:MUSIC"+C0-F+GG":GOTO750
660 USR($BF80,C$):X=INT(RND(1)*44)+2:Y=INT(RND(1)*43)+2
670 POKE$BF9E,X:POKE$BF94,Y*4:USR($BF80,P$(P,J)):MUSIC"+E0-CD+B-CR3":GOTO140
700 MX=INT(CX+YY):MY=INT(CY+XX):H$=CHARACTER$(MX,MY):IF(H$<>CHR$(0))*(H$<>" ")T
HENMX=MX-YY:MY=MY-XX
710 CURSORCX,CY:PRINT" ":CURSORMX,MY:PRINTCHR$(147)
720 MUSIC"-E0+B"
730 SC=SC+10:GOTO750
750 IFSS>4+ROTHENCR=CR+1:SS=0:CURSOR30,13:PRINTCR:CCOLORC(CR-1):CR=CR+(CR=5)*4:
MUSIC"+B0-C+B-C+B-C+B-C+B-C":IFCR=3THEN1400
760 CURSOR29,5:PRINTRIGHT$("000000"+STR$(SC),6)
770 GOTO140
800 FORAY=1TO23:FORAX=1TO23:IFCHARACTER$(AX,AY)<>CHR$(147)THENNEXTAX,AY
810 FORXA=AX+1TO23:IFCHARACTER$(XA,AY)<>CHR$(147)THENNEXT:GOTO140
820 FORYA=AY+1TO23:IFCHARACTER$(AX,YA)<>CHR$(147)THENNEXT:GOTO140
830 IFCHARACTER$(XA,YA)<>CHR$(147)THEN140
840 IFCR<>3THEN140
850 GOTO1500
860 IFMY<>YMTHEN950
870 CURSORMX+1,MY:FORI=1TO9:PRINTMID$("EXIT →→→ ",I,1);:MUSIC"A0R3":NEXT
875 MUSIC"R7":FORX=X+1TO48:USR($BF80,C$):POKE$BF9E,X:USR($BF80,P$(1,J)):MUSIC"A
0R0":J=J+1:J=J*-(J<4):NEXT
880 CURSOR5,11:PRINT"ROUND CLEAR !!":MUSIC"A0R7"
890 CURSOR1,13:PRINT"SPECIAL BONUS 1000 PTS.":MUSIC"A0R7"
900 FORI=1TO100:SC=SC+10:CURSOR29,5:PRINTRIGHT$("000000"+STR$(SC),6):MUSIC"A0"
905 NEXT
910 CURSOR5,15:PRINT"HIT ANY KEY TO"
920 CURSOR3,16:PRINT"NEXT ROUND START !":MUSIC"A0"
930 GETG$:IFG$=""THEN930
940 GOTO40
950 CURSORMX,MY:PRINT" ":CURSORMX-2,MY:PRINT"o":GOTO140
1000 POKE3863,5:FORK=1TO99:POKE3866,K:USR(3860):NEXT:POKE$BF9E,X:POKE$BF94,Y*4
1010 POKE$BF9E,X:DA=DA+20:IFDA>99THEN1030
1015 CURSOR32,11:PRINTDA
1020 FORYY=YTO2STEP-1:USR($BF80,C$):POKE$BF94,YY*4:USR($BF80,P$(2,0)):MUSIC"A0"
:NEXT:Y=2:GOTO200
1030 FORI=0TO360STEP15:LINE[2]X*8+8,Y*4+6,X*8+8+SIN(I*(π/180))*24,Y*4+6+COS(I*(
π/180))*12:POKE3866,I/2+10:USR(3860):NEXT
1040 FORI=0TO5:CCOLOR,2:MUSIC"-F1D":CCOLOR,0:MUSIC"-C-B":NEXT
1050 FORI=1TO13:CURSOR5+I,12:PRINTMID$("- GAME OVER -",I,1):MUSIC"A1R0":NEXT
1060 FORI=1TO11:CURSOR6+I,15:PRINTMID$("HIT ANY KEY",I,1):MUSIC"A1R0":NEXT
1065 IFSC>HITHENHI=SC
1066 POKE3866,$60:POKE3863,$30
1070 GETG$:IFG$=""THEN1070
1080 GOTO30
1400 P1$=T$(0):P2$=T$(1):T$(0)=STRING$(CHR$(0),72):T$(1)=""
1410 Q$=CHR$(0)+CHR$(0)+STRING$("π",8)+CHR$(0)+CHR$(0):FORI=0TO2:F(I)=100000:T$
(1)=T$(1)+Q$+Q$:NEXT:TI$="000000"
1420 CURSOR8,0:PRINT"TIME-":GOTO140
1500 CCOLOR@:BOX[5]AX*16+8,AY*8+4,XA*16+8,YA*8+4,F
1510 POKE3863,5:FORI=255TO50STEP-5:POKE3866,I:USR(3860):NEXT
1520 FORI=50TO255STEP5:POKE3866,I:USR(3860):NEXT
1530 J=0:FORI=0TO2:F(I)=0:IF(X(I)+1>AX*2)*(X(I)-1<XA*2)*(Y(I)+1>AY*2)*(Y(I)-1<Y
A*2)THENJ=J+1
1550 NEXT:ES=0:MD=0:IFJ=0THENGOTO140
1560 IFJ=1THEN ES=300:MD=0: BO$="BONUS 300 PTS":GOTO1590
1570 IFJ=2THEN ES=0:MD=10:  BO$="DAMAGE -10":GOTO1590
1580 IFJ=3THEN ES=500:MD=20:BO$="BONUS 500 PTS DAMAGE -20":GOTO1590
1585 BO$="NO BONUS"
1590 CURSOR(24-LEN(BO$))/2,12:PRINTBO$
1595 BO=INT((500-VAL(TI$))/5)*5:CURSOR1,14:PRINT"SPECIAL BONUS";BO;" PTS"
1600 ES=INT(ES+BO/5):IF ES<>0 THEN FORI=1TOES/5:SC=SC+5:CURSOR29,5:PRINTRIGHT$(
"000000"+STR$(SC),6):MUSIC"A0":NEXT:MUSIC"R9"
```

★見たぞ!!編集長がテレビに出ていたぞ(案外若いねー)。つぐ美さんに4649ね！（大阪市淀川区・**わ〜い君12才**）
……【**編集長**：ははは，テレちゃうね。**影**：よく言うよ！ほんとはしぶといオイチャンなんだぜ！ **編集長**：退場！】

```
 1610 MUSIC"R9":IF MD<>0 THEN FORI=1TOMD:DA=DA-1:CURSOR32,11:PRINTDA;" ":MUSIC"+
BOD":NEXT
 1630 CURSOR7,17:PRINT"HIT ANY KEY"
 1635 GETG$:IFG$=""THEN1635
 1640 FORI=1TO23:CURSOR0,I:PRINTCHR$(31)+SPACE$(23)+CHR$(31):NEXT
 1650 CURSOR0,0:PRINTSTRING$(CHR$(31),25)
 1670 GRAPHC7:T$(0)=P1$:T$(1)=P2$:COLOR@
 1680 CURSOR  RND(1)*17+3,RND(1)*17+3:PRINT"o":MUSIC"A0-CACA-CACA-CR7":YM=INT(RN
D(1)*23)+1:SS=5+R0:GOTO750
 7000 PRINTCHR$(6):GRAPHC7:CCOLOR7:BOX[7]0,0,639,71,F
 7010 X=-45:Y=7:B=0:FORI=1TO30:X=X+64:Y=Y+5:B=B-(X>628):X=X*-(X<629)-(X>628)*35
 7020 Y=Y+(Y=17)*10:CIRCLE[5]X,Y+B*25,15:PAINT[5]X,Y+B*25:NEXT
 7030 PRINT"┌─┐┌─┬   ┌─┬─┬─┬─┬─┬─┬─   ┌┬┬─┬─┬─┬─┐"
 7040 PRINT"| || ||   | || || || || |   |||| || ||| |"
 7050 PRINT"| || ||   | || || || || |   |||| || ||| |"
 7060 PRINT"├─┘| ||   |  ├─┤| || || |   |└┘|├─┤|─┐|| "
 7070 PRINT"|   | ||   |.|| || || || |   |  || || |||.|"
 7080 PRINT"|   | ||   | || || || || |   |  || || ||| |"
 7090 PRINT"┴   └─┘└──┘└─┘┘ └──┘└─┘ ┴  ┘  └┘ └──┴└─┘"
 7100 PRINT"                          - マホウ ノ ミズ゛タマ モヨウ -   "
 7110 X=0:Y=0:XX=1:P=1:J=0:FORH=1TO6:FORI=0TO77:POKE$BF9E,X:POKE$BF94,Y:USR($BF8
0,C$)
 7120 X=X+XX:POKE$BF9E,X:POKE$BF94,Y:USR($BF80,P$(P,J)):J=J+1:J=J*-(J<>4)
 7130 MUSICCHR$(65-(J/2=INT(J/2))*5)+"0":NEXT:J=0:XX=-XX:P=-(P=0):FORI=1TO6:POKE
$BF94,Y:USR($BF80,C$):Y=Y+2:POKE$BF94,Y:USR($BF80,P$(2,J))
 7140 MUSICCHR$(67-(J=0)*3)+"0":J=J+1:J=J*-(J<>2):NEXTI,H:USR($BF80,C$)
 7150 CURSOR14,23:POKE$BF94,182:J=0:FORI=1TO12:USR($BF80,C$):POKE$BF9E,28+I*2:US
R($BF80,T$(J)):J=J+1:J=J*-(J<>2):MUSIC"DOR3":PRINTMID$("HIT ANY KEY",I,1);:NEXT
 7160 USR($BF80,C$)
 7170 GETG$:IFG$=""THENGOTO7170
 7180 RETURN
 8000 END
 9000 FORI=0TO1:FORJ=0TO2STEP1:FORK=1TO72:READA:P$(I,J)=P$(I,J)+CHR$(A):NEXTK,J:
NEXTI:P$(0,3)=P$(0,1):P$(1,3)=P$(1,1):C$=STRING$(CHR$(0),72)
 9010 FORI=2TO3:FORJ=0TO1:FORK=1TO72:READA:P$(I,J)=P$(I,J)+CHR$(A):NEXTK,J,I
 9020 FORI=0TO1:FORJ=1TO72:READA:T$(I)=T$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
 9030 LIMIT$BF7F:RESTORE20000:FORI=0TO105:READA:POKE49024+I,A:NEXT
 9040 FORJ=2TO3:FORI=0TO1:P$(J,I+2)=P$(J,I):NEXTI,J
 9050 FORI=0TO3:READC(I):NEXT:RETURN
 10000 DATA240,240,192,128,216,240,  0,192,192,224,  0,  0,  7,  7,  7, 15, 31
 10010 DATA 55,  0, 15, 31, 63,  0,  0,192,  0, 32, 88,216,240,128,192,192,224
 10020 DATA192, 96,  0,  1,  0,  0, 24, 55, 31, 15, 31, 63, 60,  0,192,  0, 32
 10030 DATA 88,  0,144,  0,128, 64,  0,192, 96,  0,  1,  0,  0,  0, 36, 24,  8
 10040 DATA  4, 17, 60,  0,240,240,128,128,192,224,  0, 64,192,224,  0,  0,  7
 10050 DATA  7,  7, 15,  7,  7,  3,  6, 15, 31,  0,  0,192,  0, 96, 64,192,224
 10060 DATA192,192,192,224,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0,  7,  3,  7, 15, 31,  3
 10070 DATA  3,192,  0, 96, 64,  0,128,  0,128, 64,  0,  0,  0,  0,  1,  0,  0
 10080 DATA  0,  4,  0,  1,  4, 17,  3,  3,240,240,128,  0,216,240,  0,192,192
 10090 DATA224,  0,  0,  7,  7,  7, 15, 31, 55,  0, 15, 31, 63,  0,  0,192,  0
 10100 DATA 96,216,216,240,128,192,192,224,192, 96,  0,  1,  0,  0, 24, 55, 31
 10110 DATA 15, 31, 63, 60,  0,192,  0, 96,216,  0,144,  0,128, 64,  0,192, 96
 10120 DATA  0,  1,  0,  0,  0, 36, 24,  8,  4, 17, 60,  0,224,224,224,240,248
 10130 DATA236,  0,240,248,252,  0,  0, 15, 15,  3,  1, 27, 15,  0,  3,  3,  7
 10140 DATA  0,  0,  0,128,  0,  0, 24,236,248,240,248,252, 60,  0,  3,  0,  4
 10150 DATA 26, 27, 15,  1,  3,  3,  7,  3,  6,  0,128,  0,  0,  0, 36, 24, 16
 10160 DATA 32,136, 60,  0,  3,  0,  4, 26,  0,  9,  0,  1,  2,  0,  3,  6,224
 10170 DATA224,224,240,224,224,192, 96,240,248,  0,  0, 15, 15,  1,  1,  3,  7
 10180 DATA  0,  2,  3,  7,  0,  0,  0,128,  0,  0,  0,224,192,224,240,248,192
 10190 DATA192,  3,  0,  6,  2,  3,  7,  3,  3,  3,  7,  0,  0,  0,128,  0,  0
 10200 DATA  0, 32,  0,128, 32,136,192,192,  3,  0,  6,  2,  0,  1,  0,  1,  2
 10210 DATA  0,  0,  0,224,224,224,240,248,236,  0,240,248,252,  0,  0, 15, 15
 10220 DATA  1,  0, 27, 15,  0,  3,  3,  7,  0,  0,  0,128,  0,  0, 24,236,248
 10230 DATA240,248,252, 60,  0,  3,  0,  6, 27, 27, 15,  1,  3,  3,  7,  3,  6
 10240 DATA  0,128,  0,  0,  0, 36, 24, 16, 32,136, 60,  0,  3,  0,  6, 27,  0
 10250 DATA  9,  0,  1,  2,  0,  3,  6,240,240, 48,112,248,252, 24,224,240,240
 10260 DATA  0,  0, 15, 15, 12, 14, 31, 63,  0,  7, 15, 15,  0,  0,192,  0,192
 10270 DATA128,248,236,216,240,240,240,192,  0,  3,  0,  3,  1, 31, 55, 19,  7
 10280 DATA 15, 15,  2,  2,192,  0,192,128, 32,136,  0,144, 16, 32,192,  0,  3
 10290 DATA  0,  3,  1, 18,  4, 16,  0,  2,  9,  2,  2,240,240, 48,112,248,252
 10300 DATA  0,224,240,240,  0,  0, 15, 15, 12, 14, 31, 63, 24,  7, 15, 15,  0
 10310 DATA  0,192,  0,192,128,248,236,200,224,240,240,128,128,  3,  0,  3,  1
 10320 DATA 31, 55, 27, 15, 15, 15,  6,  0,192,  0,192,128, 32,136,  8,128, 16
 10330 DATA 32,128,128,  3,  0,  3,  1, 18,  4,  0,  8,  2,  9,  6,  0,224,240
 10340 DATA240,240,248,252, 24,224,240,240,  0,  0,  7, 15, 15, 15, 31, 63,  0
 10350 DATA  7, 15, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 24,236,216,240,240,240,192,  0
 10360 DATA  0,  0,  0,  0, 24, 55, 11,  7, 15, 15,  2,  2,  0,  0,  0,  0,  0
 10370 DATA136,  0,144, 16, 32,192,  0,  0,  0,  0,  0, 16,  4,  8,  0,  2,  9
 10380 DATA  2,  2,224,240,240,240,248,252,  0,224,240,240,  0,  0,  7, 15, 15
 10390 DATA 15, 31, 63, 24,  7, 15, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 24,236,208,224
 10400 DATA240,240,128,128,  0,  0,  0,  0, 24, 55, 27, 15, 15, 15,  6,  0,  0
 10410 DATA  0,  0,  0,  0,136, 16,160,  0, 32,128,128,  0,  0,  0,  0, 16,  4
 10420 DATA  0,  8,  2,  9,  6,  0, 56,192,248,254,254,255, 16,255,254,252,  0
 10430 DATA  0, 29,  3, 31,127,127,255, 72,255,127, 63, 16,  0,190,192,248,254
 10440 DATA124,255,254,255, 16,252,248,  0,125,  1, 15, 63, 62,127,127,127,  8
 10450 DATA 63, 31,  0, 56,192,248,254,124,255, 16,255,254,252,  0,  0, 28,  3
 10460 DATA 31,127, 62,255,  8,255, 63, 63,  0,  0,128,192,248,254,254,255,130
 10470 DATA255,254,252,  0,  0,  3,  3, 31,127,127,255, 65,255,127, 63, 16,  0
 10480 DATA224,192,248,254,230,255,254,255,130,252,248,  0,  7,  1, 15, 63,103
 10490 DATA127,127,127, 65, 63, 31,  0,128,192,248,254,230,255,130,255,254,252
 10500 DATA  0,  0,  2,  3, 31,127,103,255, 65,255,127, 63,  0,  0
 20000 DATA0,0,0,219,232,203,255,203,183,211,232,33,0,192,1,80,0,62,0,254,0,202,
157,191,9,60,195,147,191,1,0,0,9,62,0,6,0,14,0,60,211,247,245,4,26,119,19
 20010 DATA120,254,12,202,190,191,197,1,80,0,9,193,195,171,191,120,197,1,80,0,61
,237,66,254,1,194,195,191,193,6,0,35,12,121,254,2,194,171,191,197,1,2,0,237,66
 20020 DATA193,241,254,3,194,163,191,219,232,203,247,211,232,201
 20030 DATA7,2,6,5
```

by タイガーシャーク




評…スリルとサスペンス！ギャグはキライだ！（編・影）




by スナフキン

評…映画シリーズ第1弾。次作を待ってるぞ！（影）

★P誌でベーマガは程度が低いと言った人がいた。ベーマガはさまざまな人が悩みぬいた上にできたアイデアの宝庫だ!!（東京都狛江市・高坂一彦13才）……【影：とほほ，うれしくて涙が――フワ〜〜！あくびがでちゃった。】

# ハラハラ・ゲーム



エントリーコード M55①

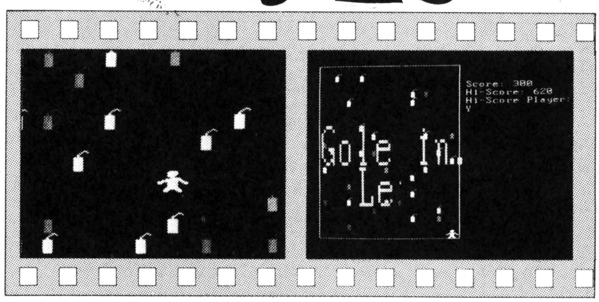
悪魔くん

## 遊びかた

右上からカーソル・キーを使って人間を動かし，左下まで行かせるゲームです。ただし，爆弾にふれたら，アウトです。爆弾の中には，見えないものもあるので注意を！

ぶじに左下にたどりつくと，ゴール・イン！　途中で爆弾にふれると，ドカーン！　となります。

みんな，プログラムをもっと送れよナ！




《写真１》 慎重に下まで降ります

《写真２》 ホットひと息。成功です！

ハラハラ・ゲームのプログラム・リスト

```
10 CLR
20 FOR I=1 TO 16:READ A$:A=VAL("$"+A$):B$=B$+CHR$(A):NEXT I:DEFUDC 0,B$
30 B$="":FOR I=1 TO 16:READ A$:A=VAL("$"+A$):B$=B$+CHR$(A):NEXT I:DEFUDC 1,B$
40 B$="":FOR I=1 TO 16:READ A$:A=VAL("$"+A$):B$=B$+CHR$(A):NEXT I:DEFUDC 2,B$
50 B$="":FOR I=1 TO 16:READ A$:A=VAL("$"+A$):B$=B$+CHR$(A):NEXT I:DEFUDC 3,B$
60 DATA E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,80,80,00,00,00,03,03,03,03,03,03,03,03,
03,03,03,00,00,01,12,0C
70 DATA 18,38,F0,E0,E0,E0,E3,E7,FC,F0,80,C0,E0,E0,E0,C0,0C,0E,07,03,03,03,63,73,
1B,0F,07,00,01,03,03,03,01
80 CONSOLE GH,VH,C40:PRINT CHR$(6)
90 DIM A(10,20):HS=300:HS$="MZ-5500":P=0:K=20:S=3
100 BOX 0,0,16*11,16*21
110 FOR I=1 TO K
120 X=INT(RND(1)*11):Y=INT(RND(1)*21):IF (X=0)*(Y=0) THEN 120
130 IF (A(X,Y)=1) + ((X=10) * (Y=20)) THEN 120 ELSE CCOLOR CINT(RND(1)*6):A(X,Y)
=1:CURSOR X*2,Y:XPRINT UDC$(0);UDC$(1);:NEXT I
140 CCOLOR C7:CURSOR 0,0:XPRINT UDC$(2);UDC$(3):BOX 0,0,16*11,16*21
150 CCOLOR C7:CURSOR 23,2:PRINT "Score:";P:CURSOR 23,3:PRINT "Hi-Score:";HS:CURS
OR 23,4:PRINT "Hi-Score Player:";:CURSOR 23,5:PRINT HS$:X=0:Y=0:I=0
160 BOX 0,0,16*11,16*21:GET A$
170 IF A$="" THEN 220
180 IF ASC(A$)=1 THEN X1=0:Y1=1:GOTO 230
190 IF ASC(A$)=2 THEN X1=0:Y1=-1:GOTO 230
200 IF ASC(A$)=3 THEN X1=1:Y1=0:GOTO 230
210 IF ASC(A$)=4 THEN X1=-1:Y1=0:GOTO 230
220 I=I+1:GOTO 320
230 CURSOR X*2,Y:PRINT "  ";:X=X+X1:Y=Y+Y1
240 IF X=-1 THEN X=0:P=P-20
250 IF X=11 THEN X=10:P=P-20
260 IF Y=-1 THEN Y=0:P=P-20
270 IF Y=21 THEN Y=20:P=P-20
280 IF A(X,Y)=1 THEN GOTO 360
290 CCOLOR C7:CURSOR X*2,Y:XPRINT UDC$(2);UDC$(3)
300 P=P+10:CURSOR 29,2:PRINT P
310 IF (X=10)*(Y=20) THEN GOTO 410
320 IF I<>3 THEN GOTO 160
330 H=INT(RND(1)*10):V=INT(RND(1)*20)
340 IF (A(H,V)=1) + ((H=10) * (V=20)) THEN 330ELSE CCOLOR CINT(RND(1)*6):A(H,V)=
1:CURSOR H*2,V:XPRINT UDC$(0);UDC$(1);:I=0
350 GOTO 160
360 SYMBOL [2,W0] 0,220,"ﾄﾞｯｶｰｰﾝ !!!!",3,7,0
370 CCOLOR C7:FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT CHR$(6)
380 IF P>HS THEN HS=P:PRINT "You are todays top score.":INPUT "What are you name
 ?";HS$
390 PRINT :PRINT "Try again (Y or N) ?"
400 GET A$:IF A$="Y" THEN P=0:K=20:GOSUB 500:PRINT CHR$(6):GOTO 100ELSE IF A$="N
" THEN PRINT "End....":END ELSE 400
410 SYMBOL [6,W0] 0,220,"Gole in.",3,7,0
420 SYMBOL [6,W0] 50,300,"Let's next !!!",3,7,0
430 K=K+5:GOSUB 500:PRINT CHR$(6):GOTO 100
500 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 20:A(I,J)=0:NEXT J,I:RETURN
```





★でばぐコーナーとOFコーナーがある限り，私はベーマガを買わなければならない。（滋賀県滋賀郡・沖　昌哲 14才）……【編：おかしな読者がいるもんだネ！影：そこはそれ，な～んたって編集部がおかしいからよ。なっ!?】

# 移植版 DOKUTSU GAME

エントリーコード M55②
緑川　健



## はう・とう・ぷれい

おなじみの[8][2][4][6]で動き，[SPACE]キーで弾発射，[W]のキーでワープします。それから，こうもりは羽を開いているときしか死にません。こうもりが死ぬと，岩になって通れなくなります。早くどうくつ内の銃をひろって，こうもりを退治してください。

人は3人，ワープすると－10点，2，4，6，8…面では迷路が見えなくなり，むずかしくなっています。

## エディット

APPLEの「LODE RUNNER」をまね，エディット機能をつけてみました。

ゲーム中に，[SHIFT]を押しながら，フルキー側の[1]を押すと，このルーチンに来ます。カーソル・キーで，カーソル・モドキが動きます。0～9の数字を押すと，カーソル・モドキのところに画面のとおりのキャラクタが描かれます。画面のキャラクタが白や黄，赤などとまだらになりますが，[P]を押すときれいになります。[C]のキーはクリアで，ベタ（■）で塗りつぶします。[S]キーで，自分で作ったパターンをディスクにセーブします。ファイル名は，「Do data」としています。最初に，本当にセーブするかと聞いてきます。これは，間違って[S]を押してしまったときの防止用です。ディスクにセーブしたパターンで遊びたいときは，ゲーム中に[L]を押せばディスクに変わり，もう一度[L]を押せばプログラムに内蔵されたものにもどります。

♥

♥

**移植版DOUKUTSU GAME のプログラム・リスト**

```
10 CONSOLE GN,VH,LO#25:DSMODE C:CCOLOR C5:TEMPO 7
20 DIM X(3),Y(3),P(30,15),M$(4),T$(2),KE$(9)
30 GOSUB 790:GOSUB 950:CCOLOR WO,BO
40 PRINT CHR$(6):PAL:S=0:M1=1
50 X(1)=4:X(2)=18:X(3)=18:Y(1)=10:Y(2)=7:Y(3)=7:X=18:Y=13:F=0:IF M1/2=INT(M1/2)
GOSUB 910:GOSUB 440:GOTO 70
60 GOSUB 910:GOSUB 400
70 A1=0:U=0:Z=0:A=0:C$=UDC$(2)
80 GET M$
90 IF M$="6" THEN A=1:B=0:C$=UDC$(1)
100 IF M$="4" THEN A=-1:B=0:C$=UDC$(2)
110 IF M$="8" THEN B=-1:A=0
120 IF M$="2" THEN B=1:A=0
130 IF(M$=" ")*(F=1)GOSUB 610
140 IF M$="W" GOSUB 360
150 IF M$="!" GOTO 1090
160 IF M$="L" GOTO 1520
170 P=P(X+A,Y+B)
180 IF P=20 THEN F=1:MUSIC"BO+C+D":P(X+A,Y+B)=0:CURSOR X+A,Y+B:PRINT" ":GOTO 200
190 IF P<>0 THEN A=0:B=0
200 CURSOR X,Y:PRINT" "
210 IF X<3 GOSUB 1530:GOTO 170
220 IF X>28 GOSUB 1540:GOTO 170
230 X=X+A:Y=Y+B
240 CURSOR X,Y:XPRINT C$
250 CURSOR 12,19:PRINT S;" "
260 FOR E=1 TO 3:IF P(X(E),Y(E))=18 GOTO 350
270 D$=UDC$(5)
280 IF RND(1)>.8 THEN D$=UDC$(6)
290 IF RND(1)>.5 GOTO 310
300 C1=SGN(X-X(E)):GOTO 320
310 C2=SGN(Y-Y(E))
320 IF(X=X(E)+C1)*(Y=Y(E)+C2)GOTO 710
330 IF P(X(E)+C1,Y(E)+C2)<>0 THEN C1=0:C2=0
340 CURSOR X(E),Y(E):PRINT" ":P(X(E),Y(E))=0:X(E)=X(E)+C1:Y(E)=Y(E)+C2:CURSOR X(
E),Y(E):XPRINT D$:P(X(E),Y(E))=30
350 NEXT:GOTO 80
360 MUSIC"V5-CO+D+E+F+G+A+BV9";"V5--CODEFGAB";"V5--CO-D-E-F-G-A-B":S=S-10:CURSOR
 X,Y:PRINT" "
370 IF P(X,Y)<>0 GOTO 380
380 X=INT(RND(1)*27+3):Y=INT(RND(1)*7+7):IF P(X,Y)<>0 GOTO 380
390 RETURN
400 FOR I=64 TO 80 STEP 16:FOR J=16 TO 232 STEP 8:POSITION J,I:PATTERN[4]-16,KE$
(0):NEXT J,I
```




《写真1》　実行画面

★1本のテープにたくさんのプログラムを入れて送ってもいいの？そして，そのプログラムは全部見てくれるの？（東京都板橋区・**ギョロ13才**）……【**編**：もちろん！ただし，できればテープに1本が理想的なんですけどー。】

```
410 J1=6:FOR T=6 TO 2 STEP-4:FOR J=J1 TO J1+3-(T=2):FOR I=2 TO 29:Z=P(I,J):IF Z=
0 GOTO 430
420 POSITION I*8,J*16:PATTERN[T]-16,KE$(Z)
430 NEXT I,J:J1=10:NEXT T


440 CURSOR 0,2:PRINT[5] STRING$("■",32):CURSOR 0,16:PRINT[5] STRING$("■",32)


450 CURSOR 0,3:PRINT[5] "■┌";STRING$("─",28);"┐■"


460 CURSOR 0,15:PRINT[5]"■";STRING$("─",28);"┘■"


470 FOR T=4 TO 14:CURSOR 0,T:PRINT[5] "■|";TAB(30);"|■:NEXT T:CCOLOR C7
480 IF ED=1 THEN RETURN
490 CURSOR 3,19:PRINT"SCORE   [        ]   ┌MAN┐"
500 CURSOR 22,20:PRINT"|       |"
510 CURSOR 3,21:PRINT"HI-SCORE[        ]   └──┘":CCOLOR C5
520 IF P(X,Y)<>0 THEN X=INT(RND(1)*8+21):Y=INT(RND(1)*6+7):GOTO 520
530 FOR Q=1 TO 3
540 IF P(X(Q),Y(Q))<>0 THEN X(Q)=INT(RND(1)*15+3):Y(Q)=INT(RND(1)*6+7):GOTO 540
550 NEXT Q
560 FOR I=1 TO 3:CURSOR 23+I,20:XPRINT UDC$(2):NEXT
570 V1=INT(RND(1)*27+3):V2=INT(RND(1)*7+7):IF P(V1,V2)<>0 GOTO 570
580 CURSOR V1,V2:XPRINT[7] UDC$(3):P(V1,V2)=20:CURSOR 12,21:PRINT S1
590 MUSIC"V9D3EFGC7F3EDCR0C7";"V8+C9+C";"V8-C9-C"
600 RETURN
610 IF(A=0)*(B=0)THEN RETURN
620 X1=X:Y1=Y
630 P=P(X1+A,Y1+B):CURSOR X1,Y1:PRINT" ":IF CHARACTER$(X1+A,Y1+B)=UDC$(6) GOTO 6
70
640 CURSOR X,Y:XPRINT C$
650 IF P<>0 THEN RETURN
660 X1=X1+A:Y1=Y1+B:CURSOR X1,Y1:PRINT".":MUSIC"++C0":GOTO 630
670 X1=X1+A:Y1=Y1+B:CURSOR X1,Y1:XPRINT UDC$(4):S=S+50:MUSIC"+DF":P(X1,Y1)=18:A1
=A1+1:IF A1<3 THEN RETURN
680 M1=M1+1:MUSIC"V8D3EDFDEDFDECCC";"V7+D3+E+D+F+D+E+D+F+D+E+C+C+C"
690 IF Z=0 THEN CURSOR 13,10:PRINT[6] "BONUS!!":MUSIC"-C2C-DD-EE-CC-DD-EE+CBAGFE
DC6":S=S+200
700 Z=0:PRINT CHR$(6):GOTO 50
710 Z=Z+1:FOR J=1 TO 5:MUSIC"+A1A":NEXT:CURSOR 23+Z,20:PRINT" ":IF Z<3 GOSUB 940
:GOTO 80
720 IF S>S1 THEN S1=S
730 C=1
740 CURSOR 10,9:PRINT[3] "GAME  OVER":CURSOR 10,12:PRINT[3] "TRY AGAIN?"
750 FOR K=1 TO 8:GET TY$:IF TY$="Y" GOTO 40
760 IF TY$="N" THEN CONSOLE GH,VH:PAL:CCOLOR C7:GET ZZ$:END
770 NEXT K:PAL ,,,C:C=C+1:IF C>7 THEN C=1
780 GOTO 750
790 KE$(0)="UUIIUUIIUUIIUUII":KE$(1)="ﾌﾌππ??ﾌﾌ??ﾌﾌππ":KE$(2)="BBﾗﾗππππππππππππ"
:KE$(3)="■■ππ▧▧■■■■ππ■■▧▧"
800 KE$(4)=CHR$(16)+CHR$(16)+CHR$(27)+CHR$(27)+"??ﾌﾌ??ﾌﾌππﾌﾌ":KE$(5)=STRING$("π",12
)+"ﾗﾗBB"
810 KE$(6)="■■ππ■■ππ■■▧▧ﾈﾈaa":KE$(7)="HH▧▧▧▧■■ππ■■▧▧■■":KE$(8)="ﾌﾌππﾌﾌ??ﾌﾌ??"+
CHR$(27)+CHR$(27)+CHR$(16)+CHR$(16):KE$(9)=STRING$("π",16)
820 N$="■■ππππππ||"
830 DEFUDC 0,STRING$(CHR$(0),16)
840 DEFUDC 1,"11(("+CHR$(24)+CHR$(24)+"■■||++"+STRING$(CHR$(24),4)
850 DEFUDC 2,"66"+CHR$(20)+CHR$(20)+CHR$(24)+CHR$(24)+"XX>>"+CHR$(17)+CHR$(17)+S
TRING$(CHR$(24),4)
860 DEFUDC 3,STRING$(CHR$(12),6)+"~~"+CHR$(7)+CHR$(7)+STRING$(CHR$(0),6)
870 DEFUDC 4,"||ππ<πππ■■~~<<"
880 DEFUDC 5,"((((11▧▧▧▧11"+CHR$(16)+CHR$(16)+"(("
890 DEFUDC 6,STRING$(CHR$(0),4)+"ﾅﾅ■■ﾔﾔ11TT(("
900 RETURN
910 IF DK=1 GOTO 1480
920 RESTORE 1550:FOR J=6 TO 14:READ W$:FOR I=1 TO 30:P(I,J)=VAL(MID$(W$,I,1)):NE
XT I,J
930 RETURN
940 CURSOR X,Y:PRINT" ":GOTO 380
```

```
950 WINDOW 0,S,0,0,0,257,80,399:WCON 0,0:OUT@$12C,2
960 CCOLOR W2:PAL ,0
970 SYMBOL[1] 3,112,"DOUKUTSU GAME",3,4
980 SYMBOL[5] 0,108,"DOUKUTSU GAME",3,4:CCOLOR C7
990 CURSOR 0,1:PRINT STRING$("",40):CURSOR 0,7:PRINT STRING$("=",40)
1000 CURSOR 11,10:PRINT[6] "### CONTROL ###"
1010 CURSOR 9,12:PRINT[1] "8⇩⇨⇨4+6⇩⇦⇦2⇧⇦⇦⇦⇦Space --- Fire!!"
1020 CURSOR 10,16:PRINT[6] "### CHARACTERS ###":CCOLOR C5
1030 CURSOR 8,18:XPRINT UDC$(2);" - You ",UDC$(3);" - Pistol"
1040 CURSOR 8,20:XPRINT UDC$(5);" - Enemy",UDC$(4);" - Rock"
1050 CURSOR 12,23:PRINT"Hit any key !!";
1060 FOR I=257 TO 0 STEP-1:WINDOW 0,S,0,0,0,I,80,399:NEXT I
1070 GET KY$:IF KY$="" GOTO 1070
1080 RETURN
1090 PRINT[2] CHR$(6);TAB(30);"EDIT Mode":X=2:Y=6
1100 ED=1:GOSUB 910:GOSUB 400:ED=0
1110 CURSOR 3,18:PRINT"P  :ｶﾞﾒﾝ ﾆ ｲﾛ ｦ ﾇﾙ"
1120 CURSOR 3,19:PRINT"S  :Disk ﾍ Save"
1130 CURSOR 3,20:PRINT"C  :Clear"
1140 CURSOR 3,21:PRINT"1-9:Rock ｦ ｶｸ"
1150 CURSOR 3,23:PRINT"Control...Cursor key"
1160 FOR I=1 TO 9:CURSOR I*3-3,0:PRINT STR$(I):POSITION (I*3-2)*8,0:PATTERN-16,K
E$(I):NEXT I:CURSOR 27,0:PRINT"0"
1170 GET K$:K=VAL(K$)
1180 IF(K<>0)+(K$="0")GOTO 1300
1190 IF K$="C" GOTO 1330
1200 IF K$="P" GOTO 1350
1210 IF K$="S" GOTO 1360
1220 IF(K$="⇧")+(K$="⇩")+(K$="⇨")+(K$="⇦")GOTO 1240
1230 GOTO 1170
1240 IF P(X,Y)=0 THEN CURSOR X,Y:PRINT" ";:GOTO 1260
1250 POSITION X*8,Y*16:PATTERN-16,KE$(P(X,Y))
1260 X=X+(K$="⇨")-(K$="⇦"):Y=Y+(K$="⇩")-(K$="⇧")
1270 X=X+(X>29)-(X<2):Y=Y+(Y>14)-(Y<6)
1280 CURSOR X,Y:PRINT CHR$(31);
1290 GOTO 1170
1300 MUSIC"+A0":CURSOR X,Y:PRINT" ";
1310 POSITION X*8,Y*16:PATTERN-16,KE$(K):P(X,Y)=K
1320 MUSIC"#F0":GOTO 1170
1330 MUSIC"+E0":FOR J=6 TO 14:FOR I=2 TO 29:P(I,J)=9:CURSOR I,J:PRINT"■";:NEXT I,
J
1340 MUSIC"#D0":GOTO 1170
1350 MUSIC"+G0":ED=1:GOSUB 400:ED=0:MUSIC"C0":GOTO 1170
1360 CURSOR 0,0:PRINT SPACE$(39):CURSOR 0,0:PRINT"ﾎﾝﾄｳﾆ Save ｼﾏｽｶ? (Y/N)"
1370 GET K$:IF K$="Y" GOTO 1380ELSE IF K$="N" GOTO 1090ELSE 1370
1380 ON ERROR GOTO 1460
1390 DELETE "Do data.BSD"
1400 OFF ERROR
1410 WOPEN#1,"Do data.BSD"
1420 FOR J=6 TO 14:FOR I=1 TO 30
1430 PRINT#1,P(I,J):NEXT I,J
1440 CLOSE
1450 MUSIC"++C3":GOTO 40
1460 IF ERN=40 THEN RESUME 1400
1470 PRINT"*Error";ERN;" in";ERL:MUSIC"+C3R+C":END
1480 ROPEN#1,"Do data.BSD"
1490 FOR JJ=6 TO 14:FOR II=1 TO 30
1500 INPUT#1,P(II,JJ):NEXT II,JJ:CLOSE
1510 FOR II=1 TO 30:P(II,5)=2:P(II,15)=5:NEXT II:RETURN
1520 DK=1-DK:GOSUB 910:GOTO 40
1530 FOR II=6 TO 14:IF P(29,II)=0 THEN X=28:Y=II:A=-1:RETURN ELSE NEXT II:RETURN
1540 FOR II=6 TO 14:IF P(2,II)=0 THEN X=3:Y=II:A=1:RETURN ELSE NEXT II:RETURN
1550 DATA 995555995555555999555599559999
1560 DATA 930000130000001930000130086019
1570 DATA 997042997042708560470130000019
1580 DATA 993019956089300000130860047019
1590 DATA 993019300001304270130000013019
1600 DATA 956085604708608560192704299299
1610 DATA 900000001300000000855608555559
1620 DATA 922222229922222270000000000009
1630 DATA 999999999999999992222222222229
```

★Dr.D！責任をとってもらおうじゃないか。私は知ってるんだよ，影の正体は君だってことをね！（岡山県新見市・坂井栄治14才）……【Dr.D：ワシが影だと⁇じょう談だろ。たとえ話にしてもおかしすぎるわい！影：わい！】

PASOPIAT/5/(7)用

# OPEN YOUR EYES

エントリーコード PA①

白鳥　賢



## ゲームの内容

新しい機種に目移りしてきた我々三人組は，プールでバイトをして，新製品を買おうと決意したのでした。プールのバイトなので，監視人だろうと思っていましたが，仕事はプールからあがってくる人の，充血している目に目グスリをさす仕事だったのです……。

## 遊びかた

目グスリを，充血している目にさしてやればいいのですが，赤い瞳でないとさしたことにはなりません。

また，ある一定の時間(面ごとに短くなる)にささないと１人減り，何面ごとかに仲間が１人増えます。

## キー操作

1・3で左右，2で目グスリを落とします。カーンたん。

## プログラムのしくみ

ＭＡＮが動かないときは早く，動いているときはおそく目グスリが落ちていきます。

ＬＩＳＴを打ちこんだら，2000 ＬＯＣＡＴＥ０，０：ＬＩＳＴ890,2010 ＬＯＣＡＴＥ34,0：ＰＲＩＮＴＣＨＲ＄(250) と打ちこんで「ＲＵＮ2000」として目の瞳を赤くして，890 行をＲＥＮＴＵＲＮしてやってください。そして同じ方法で目グスリを水色に，瞳と目グスリの後を白にしてやってください。

後から2000，2010は消してもかまいません。

## 改造のアドバイス

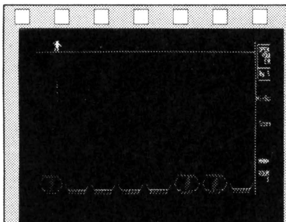
目の動きがパターン化してきたら，1000～1040行のＤＡＴＡ文の０～７を入れかえるか，ＲＮＤにしてやってください。それと，面が楽にこせるという人は，変数のＲＳを小さな数字にしてください。

## P. S.

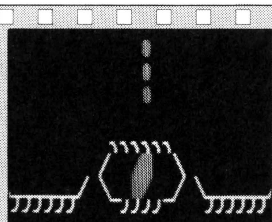
岩槻や春日部でサークルをやっている人！僕も入れてください。

**参考**：ＹＭＯのアルバム「浮気なぼくら」の，Ａ面の５曲目『ＯＰＥＮＥＤ　ＭＹ　ＥＹＥＳ』のタイトル

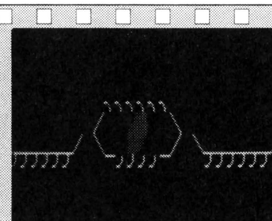
★　　　　★



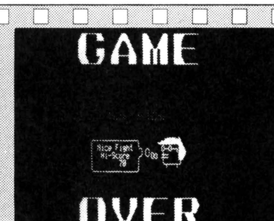
**《写真１》下にあるのが目玉。充血したところへポットン！**



**《写真２》さあどうか！ポッツリ！やった，命中寸前！**



**《写真３》これが目中場面ナーンちゃって。ワカル？**




**《写真４》ゲーム終了画面。この顔の作りかた，けっこういいね**

★あの大きな貝なんていうの？「でっかい」あとが悪いなあ…。(愛知県豊橋市・**平野光也15才**)……【**影**：だれかつぶやいたかい？**編**：ダジャレからアサリ脱け出したい。しじみに思うなあ。**つぐ美**：バカかい…クスッ♥】

# OPEN YOUR EYESのプログラム・リスト

```
10 CLS:SCREEN 1:WIDTH 80:COLOR 7,0:MN=0
20 DIM IP(4,29),I$(3,4),MA(18,2),BL(12):GOSUB 890
30 '<<<<< START or END >>>>>
40 RS=140:RD=1:SC=0:MS=3:RANDOMIZE TIME/3
50 LOCATE 27,10: PRINT CHR$(250) "[S]tart or [E]nd"
60 SE$=INKEY$
70 IF SE$="S" THEN 90 ELSE IF SE$="E" THEN 660
80 GOTO 60
90 GOSUB 680:FOR B=1 TO 3:GOSUB 290:NEXT B:GOSUB 180
100 '<<<<< ｻﾄﾞｳ >>>>>
110 MD$=INKEY$:IF (MD$="1")*(MX<>0)+(MD$="3")*(MX<>22) THEN GOSUB 160 ELSE IF (M
D$="2")*(IW=0) THEN GOSUB 210
120 IF IW=1 THEN GOSUB 220
130 FOR V=1 TO 3:IF IS(V)=RS  THEN 340 ELSE IS(V)=IS(V)+1:NEXT V
140 GOTO 110
150 '<<<<< ｳｺﾞｷ >>>>>
160 LINE(MN,0)-(MN+6,6),0,BF
170 MX=MX+VAL(MD$)-2:MN=MX*6
180 FOR MF=1 TO 18:PSET(MA(MF,1)+MN,MA(MF,2)),3:NEXT MF
190 RETURN
200 '<<<<< ﾒｸﾞｽﾘ >>>>>
210 IW=1:IX=MX*3:IY=2
220 IF IY=20 THEN 250 ELSE IY=IY+1
230 LOCATE IX,IY-1:PRINT"   ":SOUND 34,1
240 LOCATE IX,IY:PRINT" ● ":RETURN
250 FOR G=1 TO 3:IF IX=EX(G)+3 THEN GOSUB 570
260 NEXT G
270 LOCATE IX,IY:PRINT"   ":IW= 0:RETURN
280 '<<<<< ﾒ ﾉ ｳｺﾞｷ >>>>>
290 J=INT(RND*4):H=-1
300 IF H=29 THEN 290 ELSE H=H+1:EX(B)=IP(J,H)
310 FOR D=1 TO 4:LOCATE EX(B),D+20:PRINT I$(1,D);
320 NEXT D:RETURN
330 '<<<<< ﾒ ｶﾗ ﾉ ｼｭｯｹﾂ >>>>>
340 FOR W=1 TO 12 STEP 2
350 ID=(EX(V)+4)*2
360 LINE (ID,86)-(ID+BL(W),86+BL(W+1)),2:NEXT W
370 FOR FR=0 TO 1300:NEXT FR
380 ERASE IS:IW=0:FOR SO=0 TO 5:SOUND 35-SO,4:NEXT
390 MS=MS-1:IF MS<>0 THEN GOTO 90
400 CLS:LOCATE 20,0:PRINT"          "
410 LOCATE 20,1:PRINT"          "
420 LOCATE 20,2:PRINT"          "
430 LOCATE 20,3:PRINT"          "
440 LOCATE 20,21:PRINT"          "
450 LOCATE 20,22:PRINT"          "
460 LOCATE 20,23:PRINT"          "
470 LOCATE 20,24:PRINT"          ";
480 IU=0:IF SC=<HI THEN 40
490 HI=SC:LOCATE 23,13:PRINT"                  "
500 LOCATE 23,14:PRINT"| Nice Fight       o-o- "
510 LOCATE 23,15:PRINT"|  Hi-Score     oo    "
520 LOCATE 23,16:PRINT USING "|    ######   |       ";HI
530 LOCATE 23,17:PRINT"                  "
540 FOR SW=0 TO 6:SOUND SN(SW),SD(SW):NEXT SW
550 GOTO 40
560 '<<<<< ﾒｸﾞｽﾘ ｶﾞ ｱﾀﾙ >>>>>
570 SC=SC+10:LOCATE 72,15:PRINT USING " ###### ";SC:B=G:IS(G)=0
580 FOR DD=1 TO 4:LOCATE EX(G),DD+20:PRINT I$(2,DD);
590 NEXT DD:GOSUB 300:SOUND 52,1
600 IF IU=24 THEN 610 ELSE IU=IU+1:RETURN
610 RD=RD+1:IF RS=70 THEN RS=120 ELSE RS=RS-10
620 SS=INT(RND*50):SC=SC+SS+100
625 ERASE IS:IU=0
630 FOR C=8 TO 29 STEP 7:IF RD=C THEN MS=MS+1:NEXT C
640 FOR SU=0 TO 5:SOUND 60+SU,3:NEXT SU:GOTO 90
650 '<<<<< END >>>>>
660 CLS:COLOR 4,1:LOCATE 35,12:PRINT "( The End )":END
670 '<<<<< ｶﾞﾒﾝ ﾉ ｾｯﾃｲ >>>>>
680 CLS:LINE(143,0)-(143,99),4
690 LOCATE 72,0:PRINT " ┌───────┐"
700 LOCATE 72,1:PRINT "|OPEN   |"
710 LOCATE 72,2:PRINT "| YOUR  |"
720 LOCATE 72,3:PRINT "|   EYES|"
730 LOCATE 72,4:PRINT "├───────┤"
740 LOCATE 72,5:PRINT "|By S.S|"
750 LOCATE 72,6:PRINT " └───────┘"
760 LOCATE 72,9:PRINT "Hi-Score"
770 LOCATE 72,11:PRINT USING " ###### ";HI
780 LOCATE 72,13:PRINT " Score  "
790 LOCATE 72,15:PRINT USING " ###### ";SC
800 LOCATE 72,19:PRINT USING " MAN= # ";MS
810 LOCATE 72,21:PRINT" ROUND "
820 LOCATE 72,22:PRINT USING "  ###  ";RD
830 FOR CV=0 TO 71 STEP 9:FOR VC=1 TO 4
840 LOCATE CV,VC+20:PRINT I$(2,VC);
850 NEXT VC:NEXT CV
860 LINE (0,7)-(143,7),4
870 RETURN
880 '<<<<< ﾒ >>>>>
890 I$(1,1)="       ":I$(1,2)="/    \":I$(1,3)="\    /":I$(1,4)="       "
900 I$(2,1)="       ":I$(2,2)="       ":I$(2,3)="\______/":I$(2,4)="       "
910 '<<<<< MAN >>>>>
920 FOR P=1 TO 18
930 READ O$
940 MA(P,1)=VAL(LEFT$(O$,1)):MA(P,2)=VAL(RIGHT$(O$,1)):NEXT P
950 DATA 01,53,12,42,20,30,21,31,22,32,23,33,24,34,15,35,16,36
960 '<<<<< ﾒ ﾉ ｳｺﾞｷ(P) >>>>>
970 FOR F=0 TO 4:FOR R=0 TO 29
980 READ K:IP(F,R)=K*9
990 NEXT R:NEXT F
1000 DATA 0,5,3,4,2,6,7,6,1,0,5,3,7,0,4,1,7,6,5,0,7,1,3,5,4,0,2,7,6,0
1010 DATA 3,4,6,0,5,1,7,5,0,6,1,4,7,6,0,5,0,7,1,1,6,3,4,2,7,2,1,5,7,3
1020 DATA 6,2,7,0,4,3,7,5,4,3,6,0,7,2,1,7,6,5,0,3,4,1,0,7,2,6,0,4,3,6
1030 DATA 5,2,3,0,7,6,4,1,6,3,2,5,7,0,3,1,2,5,4,2,7,0,3,1,0,5,0,7,1,2
1040 DATA 3,2,4,0,5,7,4,3,0,7,1,1,7,3,0,4,2,6,5,7,0,1,4,1,2,5,3,4,2,6
1050 '<<<<< ｼｭｯｹﾂ >>>>>
1060 FOR LB=1 TO 12:READ P
1070 BL(LB)=P:NEXT LB
1080 DATA -5,-1,-5,-5,-2,-5,2,-7,3,-3,7,-3
1090 FOR U=0 TO 6:READ F,FF
1100 SN(U)=F:SD(U)=FF:NEXT U
1120 DATA 48,4,52,2,52,2,48,4,50,2,50,2,56,6
1125 '<<<<< RUN >>>>>
1130 LOCATE 20,1 :PRINT"          "
1140 LOCATE 20,2 :PRINT"          "
1150 LOCATE 20,3 :PRINT"          "
1160 LOCATE 20,4 :PRINT"          ";
1170 LOCATE 20,13:PRINT"          "
1180 LOCATE 20,14:PRINT"          "
1190 LOCATE 20,15:PRINT"          "
1200 LOCATE 20,16:PRINT"          ";
1210 LOCATE 20,21:PRINT"          "
1220 LOCATE 20,22:PRINT"          "
1230 LOCATE 20,23:PRINT"          "
1240 LOCATE 20,24:PRINT"          ";:RETURN
```

★Ｘ１ゼビウスでいい点いくようになったら本当のゼビウス下手になったよ！Ｘ１ゼビウスのバカヤロー！（愛知県名古屋市・**ハンセン13才**）……【**編**：そんなこというからＦＭ版の発売が…。**なにわコンビ**：スンマヘン！】

PASOPIA 7用

# カビウス

エントリーコード PA②

伊藤　歩



## ●ストーリー

西暦2560年，アンドロメダ星雲で始まったカビウス軍の反乱も，今では数倍の戦力にはね上がり，銀河系を攻めようとしている。

そこで地球防衛軍が，カビウス五大惑星へと向った。五大惑星の一つ，カビウスが最初の目標地点となったのだ。

惑星カビウスは，金属が入るとまたたく間にさびてしまうという，恐るべき能力を秘めた惑星である。その恐ろしい星に隊員が降りて，カビウス軍と戦わなくてはならないのだ。

ミサイルは，エネルギーを補給しなくてはならないので時間がかかる。ときどき植物形爆弾を落とすので，受けとらなくてはならない。バリアを3回使うと，退きゃくというのが隊長命令である。

## ●遊びかた

このゲームのおもしろさは，面数が変わるたびに，敵の攻めかたが変わります。

右下にJUMPと出たら，まん中より左によってください。そうしないと，なにもしていないのにカビにやられます。やられたら，スペースをずっと押してください。さもないと，さらに攻撃にあいます。あと，かくれキャラがあり，なにもないのに当って350点が加算されます。

## 操作方法

4で左6で右，そしてスペース・キーでミサイル(JUMPモードの時はジャンプ)です。

## ●プログラムのしくみ

このプログラムは，変わった所はありませんが，キャラクタの定義を工夫して，11種類ものキャラクタを少ない行で可能にしてます。あと，タイトルだけは，かっこつけたつもりです。

### CHECKER FLAG

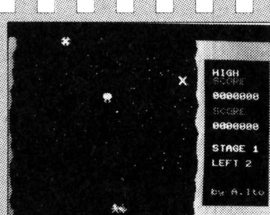
影：ウヒョ！　かっこいいタイトルじゃん!!　これを見ただけでも，〝あっ，このゲームはいいぞ!!〞って思っちゃうもんネ！

編：そういえば，この作品も影さんが〝イイーッ!!〞ってバカ声はり上げたんだよね。

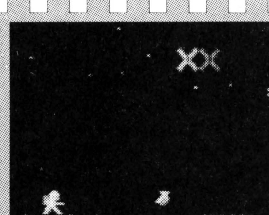
影：実際にいいんだから，私の頭もいいのだ。



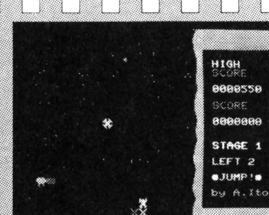

《写真1》タイトルがとにかくモノスゴイ!!




《写真2》上空から攻めてくる敵にミサイル攻撃だ!!



《写真3》植物形爆弾。うまくキャッチしないとやられる！




《写真4》敵が降りてきた。ひたすら，ジャンプ！ジャンプ!!

```
5 ' ■■ ♠♥♦♣ 1984ﾈﾝ 3ｶﾞﾂ 20ﾆﾁ 5ｼﾞ 20ﾌﾝ 30ﾋﾞｮｳ ♣♦♥♠ :by A.ITO:  PASOPIA 7(PA-7007) ｾﾝﾖｳ ■■
10 WIDTH 40:SCREEN 2:CLS:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I,I):NEXT:CLEAR
20 C$="                ":GOSUB 740:GOSUB 960:BOM$="C2BR5D10BR5F10BD5R10BU5G10"
30 CLS:XG=100:DEF FNS$(X)=RIGHT$("00000"+RIGHT$(STR$(X),LEN(STR$(X))-1),6)
40 GOSUB 680:PLAY"O5S0M5":FOR I=0 TO 99:PSET(RND*210+9,RND*120+20),RND*2+4:NEXT
41 FOR I=0 TO 30:PSET(RND*210+10,RND*1+190),2:NEXT
45 '                    ●●●●●  ﾒｲﾝ  ●●●●●
50 COLOR 6:FOR N2=41 TO 188:PLAY"L32CED":A=STICK(0):IF A THEN ELSE 70
60 IF A=3 THEN AM=2:VC=10 ELSE AM=1:VC=-10
70 LINE(XG,180)-(XG+9,189),0,BF:IF N2=170 THEN LOCATE 30,18:PRINT"●JUMP!●"
80 XG=XG+VC:IF XG=220 OR XG=0 THEN NOISE"L6N11":XG=XG-VC*3
90 ON AM GOTO 100:PUT(XG,180),E1:GOTO 110
100 PUT(XG,180),E2
110 IF (STRIG(0)) AND BM=0 THEN PUT(XG,180),E4,PSET:BM=1:YB=170:XB=XG
120 ON BM GOSUB 150:L=0:WHILE L<31
130 LINE(X(N2-L-1),Y(N2-L-1))-(X(N2-L-1)+9,Y(N2-L-1)+9),0,BF:GOSUB 370
140 L=L+15:WEND:ON MB GOSUB 180:ON BM GOSUB 150:NEXT N2:GOSUB 280:GOTO 50
145 '                   ●●●●● ﾊﾞｸﾀﾞﾝ●●●●●
150 LINE(XB+2,YB)-(XB+6,YB+4),0,BF:IF YB THEN ELSE BM=0:RETURN
160 YB=YB-10:BN=POINT(XB+4,YB+5)+POINT(XB+4,YB+15):IF BN GOTO 230
170 PUT@T(XB+2,YB),G,PSET,2:RETURN
180 PLAY"L64GA":LINE(CV,VV)-(CV+5,VV+6),0,BF:IF VV=190 GOTO 440
190 IF CV=XG THEN GOSUB 220 ELSE VV=VV+10
200 IF CC=1 THEN PUT(CV,VV),F1:RETURN ELSE IF CC=2 THEN PUT(CV,VV),F2:RETURN
210 PUT(CV,VV),F3:RETURN
220 IF VV>169 THEN MB=0:VV=0:PLAY"L64CDEFGAB":RETURN 510 ELSE VV=VV+10:RETURN
225 '                   ●●●●● ﾄﾞﾄﾞﾄﾞ●●●●●
230 IF BN=2 THEN I=0 ELSE IF BN=1 THEN I=15 ELSE IF BN=6 THEN I=30 ELSE RETURN
240 SC=SC+I+5:O=2:NOISE"L1N13":IF HI<SC THEN HI=SC:LOCATE 30,7:PRINT FNS$(SC)
250 LOCATE 30,11:D=6:PRINT FNS$(SC):IF MB=0 THEN CC=CC+1:MB=1:CV=XB:VV=YB
260 TT(I)=4:W=XB+4:Q=YB+4:FOR J=0 TO 6:CIRCLE(W,Q),J,D:NEXT
270 FOR J=7 TO 15:CIRCLE(W,Q),J,O:NEXT:P=D:O=0:D=0:IF P=6 THEN 260 ELSE RETURN
275 '                   ●●●●●ｼﾞｬﾝﾌﾟｯ●●●●●
280 WHILE N2<260:IF (STRIG(0)) AND H=0 THEN H=1:C=1:GOSUB 330
290 GOSUB 300:N2=N2+1:WEND:LINE(XG,170)-(XG+9,180),0,BF:GOTO 560
300 NOISE"L64N14":L=0:WHILE L<31:PLAY"L64C"
310 LINE(X(N2-L-1),Y(N2-L-1))-(X(N2-L-1)+9,Y(N2-L-1)+9),0,BF
320 GOSUB 370:L=L+15:WEND:IF H AND C=0 THEN GOSUB 340:RETURN ELSE C=0:RETURN
330 LINE(XG,180)-(XG+9,189),0,BF:PUT(XG,170),E3:RETURN
340 LINE(XG,170)-(XG+9,180),0,BF:IF POINT(XG+4,184) THEN RETURN 440
350 H=0:PUT(XG,180),E2:RETURN
360 RETURN 440
365 '                   ●●●●●  PUT  ●●●●●
370 IF Y(N2-L)>179 THEN GOSUB 390
380 ON TT(L) GOTO 400,410,420,430:BEEP:END
390 IF H=0 AND (X(N2-L)=XG OR X(N2-L-1)=XG) THEN RETURN 440 ELSE RETURN
400 PUT(X(N2-L),Y(N2-L)),A   :RETURN
410 PUT(X(N2-L),Y(N2-L)),B   :RETURN
420 PUT(X(N2-L),Y(N2-L)),C   :RETURN
430 PUT(X(N2-L),Y(N2-L)),D   :RETURN
435 '                   ●●●●● ﾔﾗﾚﾀ! ●●●●●
440 PUT(XG,180),E3:PLAY"T255O3L2DL3DL8DL2DL3FL8EL3EL8DL3DL8C+L2DT120O5"
450 DRAW BOM$:FOR I=0 TO 6000:NEXT:MB=0:AT=AT+1:IF AT=3 THEN RETURN 520
460 PUT(XG,180),E1:LOCATE 30,16:PRINT"LEFT";2-AT:PLAY"T120":RETURN
465 '                   ●●●●● ﾊﾟﾀｰﾝ ●●●●●
470 D=20:DIM X(350),Y(350)
480 K=0:WHILE K<3:D=D-DF:J=J+DF:GOSUB 500:WEND:K=0:WHILE K<13:D=D-DF:GOSUB 500
490 WEND:K=0:WHILE K<3:D=D-DF:J=J-DF:GOSUB 500:WEND:IF DF=1 THEN DF=-1:GOTO 480
ELSE K=0:WHILE K<3:J=J+1:GOSUB 500:WEND:DF=1:GOTO 480
500 K=K+1:IF J>19 THEN RETURN 510 ELSE F=F+1:X(F)=D*10:Y(F)=J*10::RETURN
510 RETURN
515 '                   ●●●●● OVER  ●●●●●
520 G$="-----G-A-M-E--O-V-E-R-----":FOR J=0 TO 5:FOR I=0 TO 26:LOCATE 1,10
530 SOUND RND*50+15,2:PRINT RIGHT$(G$,I);LEFT$(G$,26-I):NEXT I,J
540 F=0:D=20:DF=0:J=0:JF=0:GOSUB 480:L=0:CLS:GOSUB 960:SC=0:AT=0:ST=0
550 FOR I=0 TO 2:TT(I*15)=I+1:NEXT:GOTO 30
555 '                   ●●●●● ﾒﾝｸﾘｱ ●●●●●
560 CC=0:ST=ST+1:LOCATE 30,14:COLOR 7:PRINT"STAGE";ST+1:COLOR 6:LOCATE 12,10
570 PRINT"STAGE";ST+1:FOR I=0 TO 2:TT(I*15)=I+1:NEXT:FOR I=0 TO 90:SOUND RND*60+
10,1:NEXT:LOCATE 12,10:PRINT C$:LOCATE 30,18:PRINT C$:ON ST GOTO 600,630,660
580 D=10:FOR I=0 TO 188:D=D+SGN(RND*10-5):J=J+1:IF J>18 THEN J=0:D=10
590 X(I)=D*10:Y(I)=J*10:D=D-(D<2)+(D>20):NEXT:RETURN
600 D=10:J=10:DF=1:JF=1:FOR I=0 TO 188:IF J>17 OR J<1 THEN JF=-JF
610 IF D>20 OR D<2 THEN DF=-DF
620 D=D+DF:J=J+JF:X(I)=D*10:Y(I)=J*10:NEXT:RETURN
630 D=10:J=0:DF=1:FOR I=0 TO 188:IF D>19 OR D<2 THEN DF=-DF
640 X1=X1+1:D=D+DF:IF X1=6 THEN J=J+1:X1=0:IF J>18 THEN J=0
650 X(I)=D*10:Y(I)=J*10:NEXT:RETURN
660 FOR I=0 TO 188:J=J+RND*1:D=D+SGN(RND*98-49):IF J>18 THEN J=0:D=RND*20
670 X(I)=D*10:Y(I)=J*10:D=D-(D<2)+(D>20):NEXT:RETURN
675 '                   ●●●●●  ｼｮｷ  ●●●●●
680 COLOR 6:LOCATE 30,16:PRINT"LEFT 2":COLOR 2:LOCATE 30,5:PRINT"SCORE"
690 COLOR 2:LOCATE 30,9:PRINT"SCORE":COLOR 5:LOCATE 30,4:PRINT"HIGH"
700 COLOR 6:LOCATE 30,7:PRINT FNS$(HI)"0":LOCATE 30,11:PRINT "0000000":COLOR 7
710 LOCATE 30,14:PRINT"STAGE 1":LOCATE 30,20:COLOR 4:PRINT"by A.Ito"
720 LINE(230,20)-(310,180),2,B:PSET(0,0):FOR I=0 TO 19:LINE-(RND*8+2,I*10),2:NEX
T:PSET(220,0):FOR I=0 TO 19:LINE-(220+RND*5,I*10),2:NEXT:LINE-(1,190),2
730 PAINT(1,1),2,2:LINE(10,190)-(220,200),0,BF:RETURN
735 '                   ●●●●●  DATA  ●●●●●
740 RESTORE 750:DEFINT A-Z:DIM TT(30):RANDOMIZE(TIME-32000)
750 DATA 40,40,40,40,40,40,40,10,10,10,10,10,10,10,4,1792,21504,,,,6,0
760 DATA 28672,17732,544,102,102,,17984,,1280,512,,,1632,64,112,25186,2,26118
770 DATA 26118,26112,25604,7,20578,32,96,96,24576,25604,1799,9814,8736,1604
780 DATA 1280,1542,17920,28672,9766,8194,20565,24661,24678,64,28784,21029
790 DATA 8194,17408,68,1632,17478,30576,25186,8738,26182,26118,26118,100,1799
800 DATA 25954,8226,96,17508,24672,1024,1792,9814,8706,26180,,2457
810 DATA 16418,28689,9766,8738,96,26118,1638,,,1317,8704,17408,1604,,8708,4359
820 DATA 25186,550,26214,26214,17414,64,112,20578,8736,24678,17510,96,17928
830 DATA 28784,21504,26150,26112,,1536,25668,1911,17732,8802,96,26118,24644
840 DATA 1024,1799,,26112,1536,,,100,7,68,8806,26208,26112,17510,16454,28784
850 DATA 68,32,,24582,102,16454,28672,16388,26118,24582,1536,24582,1024,1792
860 DATA 1024,34,24582,1632,1536,1124,0,64,32,26112,96,96,,7,68,96,,102
870 DATA 102,16384,112,68,,102,26112,102,20,7,17412,,64,29700,18176,16455
880 DATA 29812,18288,16455,29700,24,6,26112,102,24582,26112,1636,25696,1638
890 DATA 64,68,20,5,28672,1792,34,8738,26144,24678,26118,4,4,-4000,24816
900 DIM A(30),B(30),C(30),D(30),E1(30),E2(30),E3(30),F1(15),F2(15),F3(15),G(9)
910 FOR I=0 TO 26:READ D1,D2,D3,D4,D5,D6,D7:A(I)=D1:B(I)=D2:C(I)=D3:D(I)=D4
920 E1(I)=D5:E2(I)=D6:E3(I)=D7:NEXT:FOR I=0 TO 11:READ A:F1(I)=A:NEXT
930 FOR I=0 TO 10:READ A:F2(I)=A:NEXT:FOR I=0 TO 8:READ A:F3(I)=A:NEXT
940 FOR I=0 TO 3:READ A:G(I)=A:NEXT:FOR I=0 TO 2:TT(I*15)=I+1:NEXT
950 DATA 40,10,,115,,12800,,,34,1536,9312,64,22118,17476,25856,25702,1600,26198,
24678,102,24672,24678,6,102,24576,1536,96:DIM E4(27):FOR I=0 TO 26:READ A:E4(I)=
A:NEXT:GOTO 470
955 '                   ●●●●●ｵﾌﾟﾆﾝｸﾞ●●●●●
960 FOR I=0 TO 500:PSET(RND*320,RND*200),RND*6+1:NEXT:NOISE"L2N16N11N13"
970 DRAW"C5BM50,30D10R16D15R10U15R10D20L60D10R70U40L20U10L10D10L16BR60BD10" 'ｶ
980 DRAW"R36D10L36D10R45D10L55U50R10D20BR15BU5U10R20D10L10NU10L10BU5BR35"   'ﾋﾞ
990 DRAW"D20R10U10R30D20L40D10R50U40L20U10L10D10L20BR55":A$="BM0,198":Q(0)=6'ｳ
1000 DRAW"D10R40D10G10L30D10R35E10H10R30U10L25F10U20L50":RESTORE 1010     'ｽ
1010 FOR I=1 TO 6:READ X,Y:PAINT(X,Y),3,5:NEXT:DATA 30,65,130,65,130,30,140,30
1020 DATA 200,65,250,65:LOCATE 27,10:PRINT"  50 POINTS":LOCATE 27,12
1030 PRINT"200 POINTS":LOCATE 27,14:PRINT"350 POINTS":LOCATE 8,17
1040 PRINT"HIT[SPACE]KEY!":PUT(160,80),A:PUT(160,95),B:PUT(160,110),C
1050 DRAW A$:FOR J=0 TO 32:LINE-(J*10,180-RND*10),2:NEXT:PAINT(100,199),2,2:I=0
1060 Q(1)=1:Q(2)=2:FOR N2=40 TO 250:GOSUB 400:IF STRIG(0) THEN 1080
1070 SOUND RND*60+9,3:COLOR=(3,Q(I)):I=I+1+(I=2)*3:GOSUB 400:NEXT:GOTO 1060
1080 NOISE"S0M10L2N15M255":COLOR=(7,6,3):COLOR=(5,5,4):CC=0:RETURN
```

★MZ-1500もX1Csもほしい。いっそまとめてMX-1500Csにしてほしい。(岐阜県益田郡・斉藤弘幸13才)……
**【編集長：**へげクン。**一同：??編集長：**編君と影君をまとめてこう呼ぶことにした。フフッ，業務の合理化さ**！】**

# ポップ&ポッピ

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード P6①
伊藤　英二




## ストーリー

ポッピちゃんが，オバケにさらわれた‼あなたは，ポップくんとなって，オバケのすみかからポッピちゃんを助けだしてください。

## あそびかた

<で左，>で右です(そのままだと下に落ちます)。

下の二つの穴から風が出ているので，その上にくると，ポップくんは上に上がります。オバケは，"$""¥"などに化けて上下に動いているので，風をうまく使って，まわりの岩に当たらないようにして，オバケを捕まえてください。

岩にぶつかったり，天井に当たったり，下に落ちてしまうと，ポップくんはやられたことになりますが，2～4回ぐらいならだいじょうぶです。

あと，XX地点(ダブルX地点)というのがあって，その場所にくると，画面が一時停止になります（やっていると，場所がすぐわかりますよ)。

たまに，岩にぶつかってもすりぬけることがありますが，気にせず空を見ていましょう……。

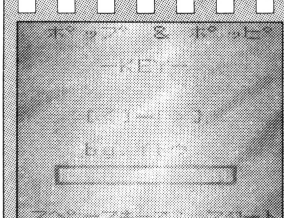
一応9面まであり，9面が終わると，ポッピちゃんが助けだされたことになり，またはじめからとなります。

言い忘れましたが，ポッピちゃんは，右下のろうにとじこめられていて，上からツララがだんだんと落ちてくるので，ポッピちゃんに当たるまでに，画面をクリアしてください。

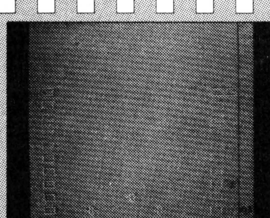
### CHECKER FLAG

**編**：なかなかおもしろいですね！グラフィック画面を使っているから，きれいにできています。

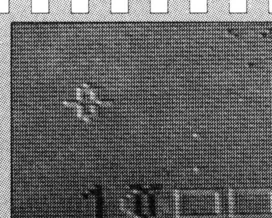
**Dr.D**：うむ，9面まであるみたいだが，こういうプログラムは，すべての画面の判定を正しくできるようなものにしなければいけないな。とくに，面ごとにパターンが変わっていくものなどは注意が必要じゃ‼



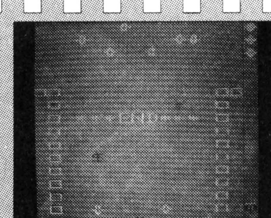
**《写真1》 タイトルとキー操作の説明でーす**



**《写真2》 うまくオバケを捕まえたぞ！**



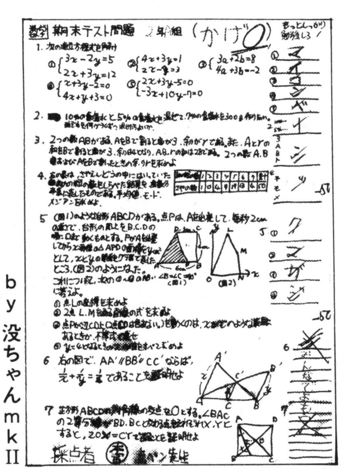
**《写真3》 早く上に上がらないと終わっちゃうよ**



**《写真4》 意外にむずかしいゲームでした**

★ぼくの友達○○君は校内陸上のとき，エリマキトカゲのまねをして走りまわっている。中学生のハジだ。いーかげんにしろ‼（神奈川県茅ヶ崎市・朝倉崇裕12才）……【編：青春多感期！まあいいんじゃないですかねー。】

```
10 REM***P&P***
15 U=1:B=6:S=1:LX=4:GOSUB 510
20 COLOR 2,3,U:CLS:C=1
25 IF S=10 THEN 670
30 X=7:Y=5:AX=4:AY=9:BX=10:BY=9
40 ZX=6:XX=8:CX=0:CY=5:NY=15
45 F=1:M=1:N=1:K=1:QX=3:GY=0
50 LOCATE CX,CY:PRINT"□";:PLAY "
O6L40DAGFEDCO4":J=0
55 IF F=1 THEN CX=CX+1:F=2:GOTO
50
60 IF CY=NY THEN F=3
65 IF F=2 THEN CY=CY+1:GOTO 50
70 IF CX=5 THEN CX=CX+3
75 IF CX=13 THEN F=4
80 IF F=3 THEN CX=CX+1:GOTO 50
85 IF CY=5 THEN LOCATE 14,5:PRIN
T"□";:GOTO 95
90 IF F=4 THEN CY=CY-1:GOTO 50
95 FOR I=1 TO 9
100 READ QY(I)
105 NEXT I
110 FOR I=1 TO 9
111 LOCATE QX,QY(I):PRINT"♦";
112 COLOR 3:LOCATE QX,QY(I):PRIN
T"*";:COLOR 2
115 QX=QX+1:NEXT I
120 COLOR 4:LOCATE 6,NY:PRINT S;
:B=3
125 LINE(238,0)-(238,191),1:T=0
130 A$=INKEY$:EXEC&H1058
135 IF X=LX THEN IF Y=LY THEN FO
R Z=1 TO 300:NEXT Z
140 IF A$="." THEN GOSUB 160
145 IF A$="," THEN GOSUB 170
150 GOTO 180
160 X=X+1:RETURN
170 X=X-1:RETURN
180 IF S=3 THEN LX=10
190 IF S=7 THEN LX=6
200 COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT"●";
:COLOR 4:LOCATE X,Y:PRINT")";
205 LOCATE X,Y:PRINT"(";
210 PLAY "V15O2F9"
211 IF Y<1 THEN B=B-1:Y=1
212 IF Y>14 THEN B=B-1:Y=13
220 IF X<=5 THEN GOTO 250
230 IF X=7 THEN GOTO 250
240 IF X=>9 THEN GOTO 250
250 COLOR 3:LOCATE X,Y:PRINT"●";
:LOCATE X,Y:PRINT")";
255 LOCATE X,Y:PRINT"(";
260 IF M=1 THEN Y=Y+1:M=0
270 IF X=6 THEN Y=Y-2
280 IF X=8 THEN Y=Y-2
290 M=M+1:N=N+1:K=K+1:COLOR 4
300 LOCATE AX,AY:PRINT"$";
310 COLOR 1:LOCATE BX,BY:PRINT"¥
";:COLOR 3
320 IF N=3 THEN LOCATE AX,AY:PRI
NT"$";:AY=AY-1:N=1
330 IF K=3 THEN LOCATE BX,BY:PRI
NT"¥";:BY=BY+1:K=0
340 IF AY=6 THEN AY=13
350 IF BY=13 THEN BY=6
360 COLOR 4:LOCATE 15,14:PRINT"♥
";:COLOR 2:QX=3
365 LOCATE 15,14:PRINT")";:LOCAT
E 15,14:PRINT"(";
370 IF J=4 THEN LOCATE 15,GY:PRI
NT"♦";:GY=GY+1:J=0
400 IF X=>12 THEN X=12
410 IF X<=2 THEN X=2
420 FOR I=1 TO 9
430 IF X=QX THEN IF Y=QY(I) THEN
 B=B-1:PLAY"L64O7C"
440 QX=QX+1:NEXT I
450 IF X=AX THEN IF Y=AY THEN AX
=0:T=T+1:PLAY"L40CDECD"
460 IF X=BX THEN IF Y=BY THEN BX
=14:T=T+1:PLAY"L40CDECD"
465 IF S=4 THEN U=2
470 IF T=2 THEN S=S+1:GOTO 20
475 REM
480 IF B=0 THEN LOCATE 3,7:PRINT
"***END***";:GOTO 475
490 IF GY=14 THEN B=0
500 J=J+1:QX=3:GOTO 130
510 SCREEN 3,2,2:COLOR 3,1,2
520 CLS:LOCATE 2,3:PRINT"ﾎﾟｯﾌﾟ
 ﾎﾟｯﾋﾟ";:COLOR 4
530 LOCATE 8,3:PRINT"&";
540 COLOR 3:LOCATE 5,5:PRINT"-KE
Y-";:COLOR 2
550 LOCATE 4,8:PRINT"[<]━[>]";
560 LOCATE 4,10:PRINT"by.ｲﾄｳ";
570 COLOR 2:LOCATE 2,11:PRINT"┏
━━━━━━━━━━┓";:LY=8
580 LOCATE 2,12:PRINT"┗━━━━━━━━━━
┛";:COLOR 3
590 LOCATE 1,14:PRINT"ｽﾍﾟｰｽｷｰﾃﾞ
ｽﾀｰﾄ";
600 A$=INKEY$:P=0
610 IF A$<>"" THEN GOTO 640
620 PLAY"V14O5B0CGRDRB6"
630 GOTO 600
640 LOCATE 15,15:PRINT" ";
650 P=P+1:IF P=15 THEN RETURN
660 GOTO 640
670 COLOR 2,3,1:CLS
675 LOCATE 5,8:PRINT"♥ ●";:COLOR
 4:LOCATE 7,8:PRINT")";
676 LOCATE 7,8:PRINT"(";
680 LOCATE 8,8:PRINT"♥ ♥";:COLOR
 2:LOCATE 8,8:PRINT")";
685 LOCATE 8,8:PRINT"(";
690 PLAY"VL5OL5B0CD":IF C=10 THE
N 700
695 C=C+1:GOTO 675
700 PLAY"S12M10000 5DDR":RUN
710 DATA 1,14,2,0,13,2,14,1
720 DATA 1,14,5,12,8,10,9,5,5
730 DATA 10,1,10,1,1,10,1,10,1
740 DATA 6,2,6,8,6,8,6,2,6
750 DATA 4,0,8,13,9,3,6,0,4
760 DATA 1,3,5,7,9,2,4,6,8
770 DATA 14,9,8,1,6,1,8,9,14
780 DATA 8,5,8,6,7,8,7,6,8
790 DATA 14,1,9,9,9,9,9,1,14
800 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
```



by 没ちゃんmkII

評…字がボケてるのは影さんのヨダレです！（編）



★あるデパートで。「編様編様あなたがかっている影というペットが店内でほえております。早くおひきとりください」。（神奈川県伊勢原市・秋山秀樹12才）…【編：この手のＯＦは使い古したので，次回から注意を！】

## PC-6001/mKII/6601(32k,1or2ページ)用

# SPACE SNAKE

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード P6②

近藤　安弘



## 遊びかた

あなたは，画面中央のSPACE SNAKEをあやつり，敵機を撃ち落としてください。

敵の種類はミサイル，高速戦闘機，無人戦闘機，キライ，タンカーがあり，また障害物として岩石があります。敵機はそれぞれ違った動きかたをし，八つの攻撃パターンを，一定の周期でくり返します。また，攻撃パターンが進むにつれて，SPACE SNAKEは1関節ずつ長くなっていきます。敵に当たったり，岩石につっこんだりすると，エネルギーが減ります。また，敵タンカーを体当たりで破壊すると，エネルギーが100にもどります。エネルギーが0になったら，ゲーム・オーバーです。

《第1表》キャラクタの特徴

| | | |
|---|---|---|
| >，< | ミサイル | 20点 |
| V | 高速戦闘機 | 10点 |
| ♡ | 無人戦闘機 | 30点 |
| ✳ | キライ | 破壊不能 |
| H | タンカー | 体当たり破壊でエネルギー100 |
| @ | 岩石 | 破壊不能 |

## キー操作

左右カーソル・キーでSPACE SNAKEが左右に動きます。また，シフト・キーといっしょに押すと，動きかたが倍になります。スペース・キーでビーム発射です。

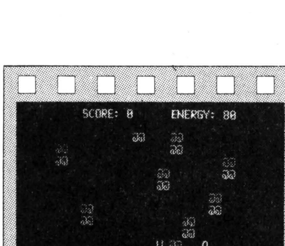
## プログラムについて

メイン・ルーチンはほとんどマシン語ですが，変数の表示方法がわからなかったので，得点エネルギー表示だけBASICにもどっています。また，3000行以降のDATA文を変えると，敵の攻撃パターンが変わります。

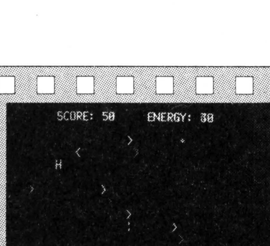
## ゲームのこつ

ミサイルはある角度の場合のみ，当たってもエネルギーが減りません。また，シフト・キーをうまく使わないと，高得点は望めません。

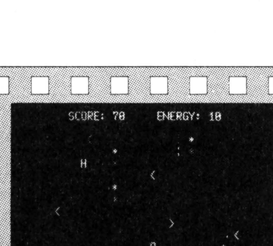
スピードが速いので，はじめは練習のつもりでやって，パターンがわかってきたら，とにかくいっしょうけんめいガンバッテください。



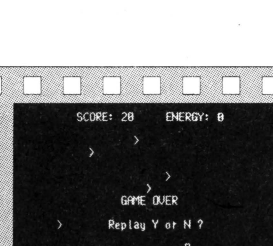

《写真1》 ゲーム・スタート！岩をよけながら…




《写真2》 敵がななめにスクロールしてくる。ビーム発射!!




《写真3》 あらゆる敵が現れた！




《写真4》 思わず熱中!! でも終わっちゃった

♥影さん，ガンバッテ！じ，自分でいってておとろしー！（東京都三鷹市・平山智子13才）…【影：最近，女性の名前を借りて私にラブコールしてくる男が多くなった。その点，キミは恥を知ってるだけ，まだ許せる。ナハ!!】

```
1 CLEAR50,&HCFFF:GOSUB 600
10 Q=&HD100
20 POKE Q+&H0A,16:POKE Q+&H0B,12

22 POKE Q+&H0E,00:POKE Q+&H0F,00

24 POKE Q+&H10,&H0A:POKE Q+&H11,
00
26 POKE Q+&H12,&H64:POKE Q+&H13,
&H07
28 POKE Q+&H14,&HD0:POKE Q+&H15,
&H02
50 FOR I=0 TO 6:POKE Q+I,PEEK(&H
D000+I):NEXT
100 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0,
0:CLS
110 LOCATE 4,0:PRINT "SCORE:"
120 LOCATE 18,0:PRINT "ENERGY:"
160 EXEC&HD11B:PRINT(PEEK(&HD10E
)+(PEEK(&HD10F))*256)*10
170 LOCATE25,0:PRINTPEEK(&HD110)
*10;" "
180 IFPEEK(&HD111)=1THEN500
190 GOTO160
500 LOCATE 11,7:PRINT "GAME OVER
"

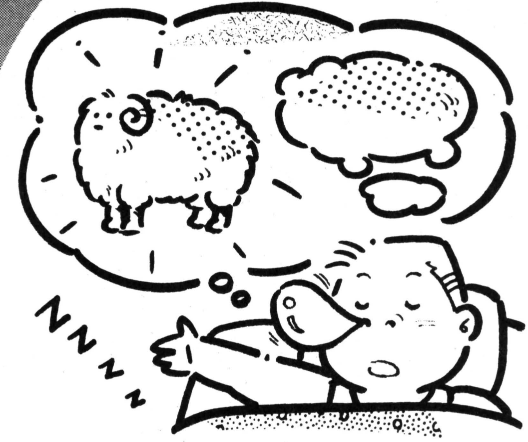
505 LOCATE 26,0:PRINT "0    "
510 LOCATE 8,9:PRINT " Replay Y
or N ? "
520 I$=INKEY$
530 IF I$="y" THEN 10
540 IF I$="n" THEN END
550 GOTO 520
600 FORI=&HD11BTO&HD526:READA$:P
OKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
630 RESTORE 3000
640 FORI=&HD000TO&HD037:READA$:P
OKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
1999 REM --- ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ ---
2000 DATADD,21,00,D1,ED,5F,DD,BE
,00,DA,D6,D2,DD,BE,01,DA
2001 DATAE9,D2,DD,BE,02,DA,F9,D2
,DD,BE,03,DA,0A,D3,DD,BE
2002 DATA04,DA,1A,D3,DD,BE,05,DA
,2A,D3,DD,BE,06,DA,3A,D3
2003 DATADD,36,08,40,CD,20,D4,DD
,36,08,2A,CD,20,D4,DD,36
2004 DATA08,7C,CD,2D,D4,DD,36,08
,56,CD,20,D4,DD,36,08,3E
2005 DATACD,03,D4,DD,36,08,48,CD
,20,D4,DD,36,08,81,CD,8C
2006 DATAD4,DD,36,08,3C,CD,13,D4
,DD,36,08,56,CD,20,D4,DD
2007 DATA36,08,4F,CD,20,D4,DD,36
,08,58,CD,20,D4,CD,61,10
2008 DATA57,CD,4A,D3,7A,E6,01,CA
,A9,D1,7A,CD,4A,D3,DD,66
2009 DATA0A,DD,6E,0B,CD,CD,11,DD
,75,0C,DD,74,0D,7A,E6,80
2010 DATAC4,76,D3,DD,6E,0C,DD,66
,0D,7E,FE,48,C2,CE,D1,DD
2011 DATA36,10,0A,FE,20,CA,E4,D1
,CD,90,D3,CD,0D,D5,DD,6E
2012 DATA0C,DD,66,0D,36,58,C3,ED
,D1,DD,6E,0C,DD,66,0D,36
2013 DATA4F,00,DD,7E,07,FE,40,C2
,FB,D1,CD,90,D3,C3,4A,D2
2014 DATAFE,3E,C2,06,D2,CD,90,D3
,C3,4A,D2,FE,3C,C2,14,D2
2015 DATACD,90,D3,CD,90,D3,C3,4A
,D2,FE,56,C2,22,D2,CD,90
2016 DATAD3,CD,90,D3,C3,4A,D2,FE
,2A,C2,33,D2,CD,90,D3,CD
2017 DATA90,D3,CD,90,D3,C3,4A,D2
,FE,81,C2,41,D2,CD,90,D3
2018 DATACD,90,D3,C3,4A,D2,FE,48
,C2,4A,D2,DD,36,10,0A,DD
2019 DATA7E,09,DD,6E,0E,DD,66,0F
,FE,3E,C2,5B,D2,C3,74,D2
2020 DATAFE,3C,C2,63,D2,C3,74,D2
,FE,56,C2,6B,D2,C3,75,D2
2021 DATAFE,81,C2,7C,D2,C3,73,D2
,23,23,23,DD,75,0E,DD,74
2022 DATA0F,DD,36,07,00,DD,36,09
,00,DD,7E,12,3D,CA,91,D2
2023 DATADD,77,12,C3,C2,D2,DD,36
,12,64,11,00,D1,DD,6E,13
2024 DATADD,66,14,06,07,7E,12,13,
,23,05,C2,A0,D2,7D,FE,38
2025 DATAC2,BC,D2,DD,7E,0B,FE,08
,CA,BA,D2,3D,DD,77,0B,2E
2026 DATA00,DD,75,13,DD,74,14,DD
,7E,15,FE,00,CA,CE,D2,3D
2027 DATADD,77,15,26,0B,2E,01,CD
,6D,11,C9,ED,5F,E6,1E,3C
2028 DATA67,2E,02,CD,CD,11,36,40
,23,36,40,C3,4B,D1,ED,5F
2029 DATAE6,1E,3C,67,2E,02,CD,CD
,11,36,3E,C3,4B,D1,ED,5F
2030 DATAE6,1E,C6,0A,67,2E,02,CD
,CD,11,36,3C,C3,4B,D1,ED
2031 DATA5F,E6,1F,3C,67,2E,02,CD
,CD,11,36,56,C3,4B,D1,ED
2032 DATA5F,E6,1F,3C,67,2E,02,CD
,CD,11,36,2A,C3,4B,D1,ED
2033 DATA5F,E6,1F,3C,67,2E,02,CD
,CD,11,36,48,C3,4B,D1,ED
2034 DATA5F,E6,1F,3C,67,2E,02,CD
,CD,11,36,81,C3,4B,D1,E6
2035 DATA20,C4,56,D3,7A,E6,10,C4
,66,D3,C9,DD,7E,0A,3D,47
2036 DATAD6,02,C2,61,D3,C9,78,DD
,77,0A,C9,DD,7E,0A,3C,47
2037 DATAD6,1F,C2,71,D3,C9,78,DD
,77,0A,C9,DD,7E,15,FE,00
2038 DATAC0,DD,66,0A,DD,6E,0B,2D
,CD,CD,11,36,7C,CD,00,D5
2039 DATADD,36,15,02,C9,DD,7E,10
,3D,C2,9B,D3,DD,36,11,01
2040 DATADD,77,10,C9,DD,21,00,D1
,06,20,11,FF,83,1A,DD,BE
2041 DATA08,C2,B2,D3,3E,20,12,1B
,05,C2,A8,D3,C9,0E,0E,06
2042 DATA20,1A,DD,BE,08,CC,CE,D3
,1B,2B,05,C2,BC,D3,0D,C2
2043 DATABA,D3,C9,7E,FE,4F,CA,DF
,D3,FE,7C,CA,EC,D3,1A,77
2044 DATA3E,20,12,C9,1A,DD,77,07
,3E,20,12,36,58,CD,0D,D5
2045 DATAC9,DD,7E,08,FE,40,CA,FD
,D3,FE,2A,CA,FD,D3,1A,C3
2046 DATA78,D4,CD,1A,D5,C3,D9,D3
,CD,9F,D3,3E,20,12,11,DE
2047 DATA83,21,FF,83,CD,B8,D3,C9
,CD,9F,D3,11,DF,83,21,FE
2048 DATA83,CD,B8,D3,C9,CD,9F,D3
,11,DF,83,21,FF,83,CD,B8
2049 DATAD3,C9,DD,21,00,D1,06,20
,11,20,82,1A,DD,BE,08,C2
2050 DATA40,D4,3E,20,12,13,05,C2
,36,D4,11,40,82,21,20,82
2051 DATA0E,0F,06,20,1A,DD,BE,08
,CC,61,D4,13,23,05,C2,4F
2052 DATAD4,0D,C2,4D,D4,C9,7E,FE
,40,CA,84,D4,FE,2A,CA,84
2053 DATAD4,FE,20,C2,77,D4,1A,77
,3E,20,12,C9,7E,DD,77,09
2054 DATA3E,20,12,36,20,CD,1A,D5
,C9,3E,20,12,CD,1A,D5,C9
2055 DATA00,ED,5F,E6,03,FE,00,CA
,03,D4,FE,01,CA,13,D4,C3
2056 DATA20,D4,3E,00,1E,30,CD,C5
,1B,3E,01,1E,05,CD,C5,1B
2057 DATA3E,02,1E,30,CD,C5,1B,3E
,03,1E,08,CD,C5,1B,3E,04
2058 DATA1E,30,CD,C5,1B,3E,05,1E
,00,CD,C5,1B,3E,06,1E,10
2059 DATACD,C5,1B,3E,07,1E,3F,CD
,C5,1B,3E,08,1E,10,CD,C5
2060 DATA1B,3E,09,1E,10,CD,C5,1B
,3E,0A,1E,10,CD,C5,1B,3E
2061 DATA0B,1E,77,CD,C5,1B,3E,0C
,1E,1E,CD,C5,1B,3E,0D,1E
2062 DATA00,CD,C5,1B,C9,D5,CD,9D
,D4,3E,07,1E,36,CD,C5,1B
2063 DATAD1,C9,D5,CD,9D,D4,3E,07
,1E,35,CD,C5,1B,D1,C9,D5
2064 DATACD,9D,D4,3E,07,1E,3B,CD
,C5,1B,D1,C9
2999 REM --- ｺｳｹﾞｷﾊﾟﾀｰﾝ ﾃﾞｰﾀ --
3000 DATA40,00,00,70,00,00,00,00
,60,00,00,00,00,00,00,20
3001 DATA40,00,70,74,00,30,00,00
,40,00,00,7f,00,30,60,7f
3002 DATA00,00,00,00,00,00,00,60
,00,7f,20,40,60,00,00,68
3003 DATA7f,20,38,50,60,6a,70,7f,
```



★傷のついたＰＢ-100の画面を歯みがき粉で磨くと傷がとれる！（三重県度会郡・**中口幸久15才**）……【**影**：歯みがき粉の有効利用法３か条。①クツの汚れとり②食器の汚れとり③衣類の汚れとり。**編**：結局歯を磨かない影さん!!】

# 羊の夢

エントリーコード P6II①
水谷　嘉宏




## ものがたり

目をつぶって，羊が1匹，羊が2匹…と数えているうちに眠ってしまいました。

RUNすると，画面は夢の中。なんとさっきまで数えていた羊が，つぎつぎと空を飛んで行きます。羊が落としていく白いもの…，これは羊雲です。

画面の右下に角笛(つのぶえ)があります。スペース・キーを押してみてください。ボッと音がして，なんと音符も飛び出してくるではありませんか。この音符が羊雲に当たると，またボッとこだまが返り，羊雲が消えるのです。

### CHECKER FLAG

**編**：おなじみ，水谷さんのユニークな作品の登場です。

**DrD**：実にアイデアが豊富だな。決して，ハデでないところがいい。プログラムも，ムリなテクニックも使っとらんしな。

**編集長**：同年代の私には，このゲームの良さがよーくわかります。

## ゲーム内容

あなたは，上手に角笛を吹いて，なるべく多くの羊雲を消してください。1面で羊が128匹出てきて，落とす羊雲の数は，時により40～60位でしょう。消しそこなった雲が29個までならつぎの面へ，3面完成するとゲーム終了です。

なお，角笛は自由に吹いてよいのですが，音符が画面に同時に出せるのは四つまでです。

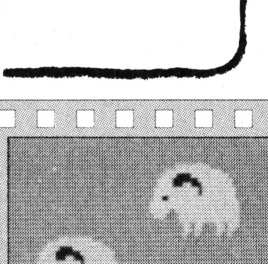
## プログラムについて

520行以下のDATA文はマシン語ですが，各行8バイトに続けてチェックサムをつけました。80～130行でチェックし，もし入力ミスがあれば，その行を示してストップします。

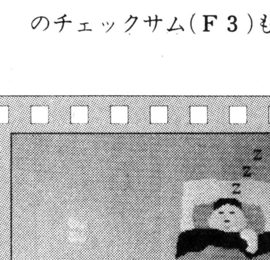
なお，音符の制限(四つまで)は，810行4バイト目(04)です。これを，たとえば6に増やすときは，右端のチェックサム(F3)もF5に変えてください。



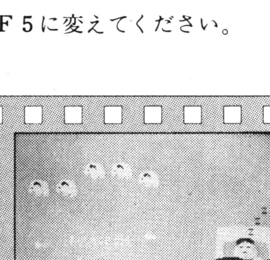
《写真1》すばらしい画面ですネ！



《写真2》かわいい羊です



《写真3》子供の寝顔，羊雲，角笛，音符に注目!!



《写真4》落とした羊雲の数を表示します

★新発見！中国に「ナム湖」があり，その東に「リンチ」という都市がありました。（兵庫県宝塚市・矢吹裕栄13才）……【編：ナム湖は前にOFで紹介ずみ。影：リンチはまだだったな。編：ウン！影：トイレはどこだ？】

```
10 REM ----------------------------
20 REM  sheep sheep sheep (84.5)
30 REM ----------------------------
40 REM *** マシンご゛せってい ***
50 CLS:LOCATE10,5:PRINT"マシンご゛をせっていするため
60 ::::LOCATE10,6:PRINT"しば゛らくが゛めんをけします
70 FORI=0TO500:NEXT:CLS:OUT&H93,2
80 RESTORE540:FORJ=0TO107
90 L=540+10*J:T=0:P=&HB000+8*J
100 FORI=0TO7:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POK
E P+I,A:T=T+A:NEXTI
110 D=T-256*INT(T/256):READ C$:C=VAL("&H
"+C$):IF C-D THEN130
120 NEXTJ:GOTO140
130 OUT&H93,3:PLAY"05C64":PRINT L;"ぎ゛ょうの
 DATAぶ゛んに ERRORが゛あります。":END
140 OUT&H93,3:CONSOLE,,,0
142 REM
150 REM *** しょきが゛めん ***
160 SCREEN4,3,3:COLOR1,2,6:CLS:GOTO340
170 REM
180 REM *** メイン ***
190 M=0
200 M=M+1:POKE &HAA09,M
210 LINE(8,8)-(227,191),3,BF:EXEC&HB000
220 PLAY"l16o5cdefg":S=PEEK(&HAA0B)
230 LOCATE 8,10:PRINT"・おとしたくも";S
240 IF S>29THENFORI=0TO300:NEXT:GOTO210
250 IF M<3 THENFORI=0TO300:NEXT:GOTO200
260 LOCATE 8,12:PRINT"・うまくで゛きました!"
270 PLAY"s1m6000o5l4eed8e8f8d8c8r8e8r8c8
","s1m6000o4l4cgdgc8e8d8e8c8"
280 LOCATE 8,14:PRINT"・もっとやりますか(y/n)?"
290 A$=INKEY$:IFA$="y" THEN190
300 IF A$="n" THEN END
310 GOTO 290
320 REM
330 REM *** こど゛もをかく ***
340 RESTORE400
350 READ K:IF K=9 THEN392
360 READ A,B,C,D:LINE(236+A,88+B)-(236+C
,88+D),K
370 READ A:IF A=99 THEN390
380 READ B:LINE -(236+A,88+B),K:GOTO370
390 READ A,B:PAINT(236+A,88+B),K,K:GOTO3
50
392 COLOR4:FORI=1TO3:READ X,Y:LOCATEX,Y:
PRINT"z":NEXT:COLOR1:GOTO190
400 DATA 1,8,4,6,34,6,92,74,92,74,34,72,
4,56,2,40,3,24,2,8,4,99,40,6
410 DATA 3,16,18,14,24,16,32,32,32,40,34
,50,34,62,36,68,32,68,26,64,18
420 DATA 50,16,30,16,16,18,99,40,18,1,30
,16,30,20,28,25,26,26,27,30
430 DATA 30,31,32,32,40,34,46,34,48,32,5
0,31,53,30,54,26,52,25,50,20
440 DATA 50,16,30,16,99,40,18,4,30,16,30
,20,34,18,40,16,48,18,50,20
450 DATA 50,16,46,14,34,14,30,16,99,40,1
5,4,6,34,4,36,2,50,76,50,76,36
460 DATA 74,34,68,34,62,36,58,34,52,34,5
0,34,40,34,32,32,16,32,6,34,99
470 DATA 40,38,1,50,34,50,36,54,38,56,42
,54,44,56,45,58,44,58,46,60,46
480 DATA 62,44,62,36,58,32,52,32,50,34,9
9,58,36,3,2,50,1,80,14,86,30,86
490 DATA 50,88,70,84,76,80,78,64,76,50,7
2,46,56,50,48,44,40,44,26,42
500 DATA 20,46,12,46,2,50,99,40,46,4,34,
22,37,22,99,34,22,4,42,22,45,22
510 DATA 99,42,22,4,38,27,41,27,99,38,27
,3,38,30,40,31,42,30,99,38,30,9
512 DATA 35,9,36,8,37,7
518 REM
520 REM *** マシンご゛ ***
530 REM (しょきせってい)
540 DATA F3,DD,E5,FD,E5,FD,21,00,B5
550 DATA AA,FD,36,00,80,FD,36,01,91
560 DATA 04,FD,36,07,00,FD,36,08,79
570 DATA 00,FD,36,0A,00,FD,36,0B,7B
580 DATA 00,DD,21,66,B3,21,66,B3,51
590 DATA 36,00,11,67,B3,01,E2,01,45
600 DATA ED,B0,DD,36,43,01,FD,7E,6F
610 DATA 09,FE,01,C2,4A,B0,21,48,2D
620 DATA B5,22,64,B3,21,9A,5B,C3,C7
630 DATA 64,B0,FE,02,C2,5B,B0,21,02
640 DATA 31,B5,22,64,B3,21,5A,5A,F4
650 DATA C3,64,B0,21,1A,B5,22,64,4D
660 DATA B3,21,1A,59,22,60,B3,CD,49
670 DATA 22,B2,00,00,00,00,00,00,d4
678 REM (メインルーチン)
680 DATA FD,36,07,00,FD,36,08,00,75
690 DATA 21,82,42,22,62,B3,DD,21,1A
700 DATA 66,B3,FD,36,02,15,FD,36,96
710 DATA 03,17,DD,7E,00,FE,01,CA,3E
720 DATA 08,B1,FE,02,CA,89,B1,FE,BB
730 DATA 03,CA,90,B1,FE,04,CA,C7,A1
740 DATA B1,FE,05,CA,D0,B1,FD,34,30
750 DATA 07,2A,62,B3,23,22,62,B3,A0
760 DATA DD,23,FD,35,03,C2,8A,B0,31
770 DATA FD,36,07,00,FD,34,08,2A,9D
780 DATA 62,B3,01,29,01,09,22,62,CD
790 DATA B3,FD,35,02,C2,86,B0,CD,AC
800 DATA 61,10,FE,80,C2,F2,B0,FD,50
810 DATA 7E,0A,FE,04,CA,F2,B0,FD,F3
820 DATA 34,0A,2A,64,B3,36,05,CD,87
830 DATA 94,B2,2A,60,B3,2B,2B,CD,A6
840 DATA 2C,B2,FD,35,01,C2,70,B0,F3
850 DATA FD,36,01,04,FD,35,00,C2,2C
860 DATA 70,B0,FD,E1,DD,E1,FB,C9,80
868 REM (ひつじ゛をいど゛う)
870 DATA DD,36,00,00,2A,62,B3,CD,1F
880 DATA 0A,B2,FD,7E,07,B7,CA,A6,65
890 DATA B0,ED,5F,FD,86,06,FD,77,F9
900 DATA 06,E6,03,C2,38,B1,FD,7E,15
910 DATA 08,FE,04,CA,4E,B1,DD,36,E6
920 DATA 16,02,01,3F,01,C3,55,B1,22
930 DATA FE,01,C2,4E,B1,FD,7E,08,43
940 DATA B7,CA,4E,B1,DD,36,E8,01,7C
950 DATA 01,BF,FE,C3,55,B1,DD,36,9A
960 DATA FF,01,01,FF,FF,2A,62,B3,3E
970 DATA 09,CD,00,B2,FD,7E,07,FE,08
980 DATA 11,C2,6B,B1,DD,36,04,01,07
990 DATA C3,A6,B0,FD,CB,01,46,CA,F2
1000 DATA A6,B0,FD,7E,08,FE,03,FA,D4
1010 DATA A6,B0,FD,7E,06,E6,07,C2,86
1020 DATA A6,B0,DD,36,45,04,C3,A6,1B
1030 DATA B0,DD,36,00,01,C3,A6,B0,DD
1040 DATA DD,36,00,00,2A,62,B3,CD,1F
1048 REM (くもをいど゛う)
1050 DATA 1B,B2,FD,7E,08,FE,14,C2,24
1060 DATA A8,B1,FD,34,0B,C3,A6,B0,AE
1070 DATA DD,7E,17,FE,05,C2,B6,B1,9E
1080 DATA CD,94,B2,C3,A6,B0,DD,36,3F
1090 DATA 17,04,2A,62,B3,01,40,01,9C
1100 DATA 09,CD,11,B2,C3,A6,B0,DD,8F
1110 DATA 36,00,03,C3,A6,B0,00,00,52
1118 REM (おんぷ゜をいど゛う)
1120 DATA DD,36,00,00,2A,62,B3,CD,1F
1130 DATA 1B,B2,FD,7E,07,B7,C2,E7,AF
1140 DATA B1,FD,35,0A,C3,A6,B0,DD,E3
1150 DATA 7E,FE,FE,03,CC,94,B2,DD,6C
1160 DATA 36,FE,05,2A,62,B3,2B,2B,CE
1170 DATA CD,2C,B2,C3,A6,B0,00,00,C4
1178 REM (が゛めんをかくサブ゛ルーチン)
1180 DATA 11,B0,B2,01,10,03,CD,36,8A
1190 DATA B2,C9,01,10,03,CD,65,B2,73
1200 DATA C9,11,10,B3,01,08,02,CD,75
1210 DATA 36,B2,C9,01,08,02,CD,65,EE
1220 DATA B2,C9,11,30,B3,01,08,02,7A
1230 DATA CD,36,B2,C9,11,50,B3,01,93
1240 DATA 08,01,CD,36,B2,C9,E5,FD,69
1250 DATA 70,04,FD,71,05,CD,4F,B2,B5
1260 DATA E1,01,00,20,09,FD,46,04,52
1270 DATA FD,4E,05,CD,4F,B2,C9,E5,CC
1280 DATA FD,46,04,1A,77,13,23,10,1E
1290 DATA FA,E1,C5,01,28,00,09,C1,93
1300 DATA 0D,C2,4F,B2,C9,E5,FD,70,EB
1310 DATA 04,FD,71,05,AF,CD,80,B2,25
1320 DATA E1,01,00,20,09,FD,46,04,52
1330 DATA FD,4E,05,2F,CD,80,B2,C9,47
1340 DATA E5,FD,46,04,77,23,10,FC,D2
1350 DATA E1,C5,01,28,00,09,C1,0D,A6
1360 DATA C2,80,B2,C9,E5,21,9F,B2,14
1370 DATA 7E,B7,CD,B3,1E,E1,C9,22,9F
1380 DATA 4F,35,47,36,34,22,2C,22,A5
1390 DATA 4F,35,43,36,34,22,00,00,53
1396 REM *** が゛めん デ゛ータ ***
1398 REM (ひつじ゛)
1400 DATA 00,00,00,00,00,00,01,E0,E1
1410 DATA 00,03,F8,00,03,9C,00,00,9A
1420 DATA 04,00,00,04,00,18,00,00,20
1430 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00
1440 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00
1450 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00
1460 DATA FE,00,FF,F0,00,1F,E1,E0,CD
1470 DATA 07,C3,F8,03,C3,9C,03,80,A7
1480 DATA 04,01,80,04,01,98,00,01,23
1490 DATA 00,00,00,00,00,00,06,00,06
1500 DATA 00,8F,00,00,FF,00,00,FF,8D
1510 DATA 93,C8,FF,93,C9,FF,B7,DB,47
1518 REM (くも)
1520 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00
1530 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00
1540 DATA FF,FF,D7,FF,95,FF,0A,DF,51
1550 DATA 00,57,00,AB,80,07,C3,8F,DB
1558 REM (つのぶ゛え)
1560 DATA 00,00,00,00,00,00,00,30,30
1570 DATA 00,30,00,00,00,00,00,00,30
1580 DATA 7F,FF,1F,8F,03,07,00,33,69
1590 DATA 00,33,03,07,1F,8F,7F,FF,69
1598 REM (おんぷ゜)
1600 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00
1610 DATA F9,F8,FA,FA,C2,83,87,CF,80
```



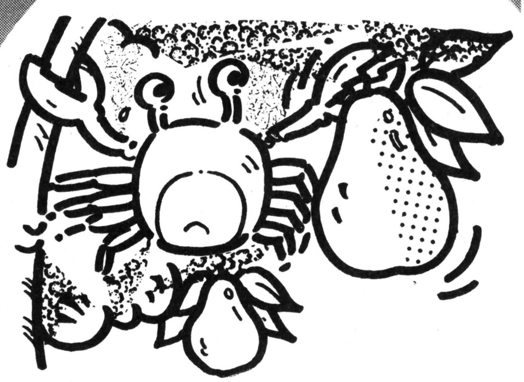
★7月号のP.131を見てください。予言が予言になってます。ザンゲじゃー!!（愛知県東海市・**三笠広介13才**）…
【**編集長**：影の失敗は私の失敗。ザンゲ!**影**：ホッ!**編集長**：おまえもだ!**影**：ザンゲ!ザンゲ!】

# 梨取り

エントリーコード P6Ⅱ②

ジム・ケーシー





## ストーリー

梨の収穫をするため，クレプス君は，さっそく梨林へ向かいました。その梨林には，たくさんの大中小の梨が実っていました。

ところが，梨を取っていると，近くに見たこともない怪物がいました。これこそ，梨に生まれることのできなかった怪果物，〝タカナシ〟だったのです。そして，タカナシはクレプス君におそいかかってきました。しかし，梨を収穫しなければならない。

### CHECKER FLAG

**影**：きれいな画面だ！

**Dr.D**：マシン語を多用したから当然だろう。しかし，毎回こんな長いプログラムを送られたんではかなわんな。6001でキャラクタ表示ルーチンのプログラムを作り，毎回それをＬＯＡＤして，サブ・ルーチンとして使ったらどうかな？

**編**：では，実用プログラムを待ってます！

## ゲーム説明

カーソル・キーで，４方向に移動して梨を取ります。画面には，梨が24個表示されますが，そのうち20個取れば１面終了です。

１面では中央に川があり，そこには魔物がいます。クレプス君は川を通ることができますが，タカナシは魔物に弱いので，通ろうとしません。

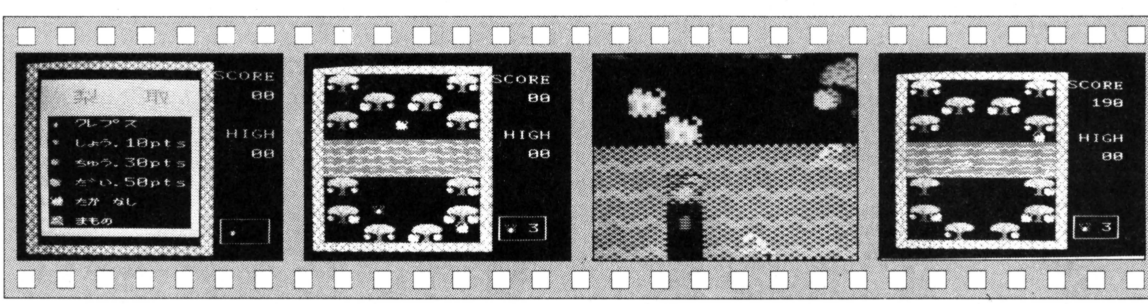
## 改造，その他

マシン語部分の入力は，前半だけ注意しておこなってください（後半はキャラクタ・データ）。

ＤＡＴＡ文は，画面データ（川と梨の木）ですので，適当に変更してみるのもよいでしょう。

♡

♡




《写真１》 タイトル画面とキャラクタの説明です

《写真２》 いっぱい実ってるぞ！どこへ行こうかな

《写真３》 川を渡ろう

《写真４》 ギャッ!!捕まってしまった

★ＯＦコーナーは，僕たちにとって載るか載らないかの戦場だ。（埼玉県蓮田市・ネッシー椎名13才）…【**編**：みなさんは「コンバット」という映画を知ってますか？**影**：サンダース軍曹が出てくるんだろ。もち，知ら～ん!!】

## 《リスト1》 マシン語プログラム・リスト（モニターから入力）

```
DEED0,F37F
 EED0: 3E 1E 32 00 F0 3E 03 32
 EED8: 01 F0 3E 0F 32 02 F0 FD
 EEE0: 21 00 F0 06 04 C5 CD 1B
 EEE8: F0 FD 34 00 FD 34 00 C1
 EEF0: 10 F3 C9 00 00 00 00 00
 EEF8: 00 00 00 00 00 00 00 00
 EF00: 2A 03 F0 E5 29 CB 14 D1
 EF08: CB 1B ED 5A A7 22 03 F0
 EF10: 7D E6 07 C9 00 00 FF FF
 EF18: 00 00 FF FF 00 00 FF FD
 EF20: 21 00 EE 3A 07 F0 47 C5
 EF28: FD 7E 00 32 00 F0 FD 7E
 EF30: 01 32 01 F0 6F 3E 0F 32
 EF38: 02 F0 CD E7 EF FE 0A F2
 EF40: 47 EF 3E 00 FD 77 02 FD
 EF48: 7E 02 FE 0A F2 55 EF C2
 EF50: D9 EF 00 00 00 CD 1B F0
 EF58: DD 21 00 F0 CD 00 EF 20
 EF60: 0D DD 35 00 DD 35 00 3E
 EF68: 0B FD 77 02 20 3E 3D 20
 EF70: 0D DD 34 00 DD 34 00 3E
 EF78: 0A FD 77 02 20 2E 3D 20
 EF80: 05 DD 35 01 20 26 3D 20
 EF88: 05 DD 34 01 20 1E CB 47
 EF90: 20 0D 3A 05 F0 DD BE 00
 EF98: 28 12 F2 71 EF 20 C2 3A
 EFA0: 06 F0 DD BE 01 28 05 F2
 EFA8: 89 EF 20 D5 CD E7 EF FE
 EFB0: 0C FA B8 EF FE 0E 20 0C
 EFB8: FD 7E 00 DD 77 00 FD 7E
 EFC0: 01 DD 77 01 DD 7E 00 FD
 EFC8: 77 00 DD 7E 01 FD 77 01
 EFD0: FD 7E 02 DD 77 02 CD 1B
 EFD8: F0 FD 23 FD 23 FD 23 A7
 EFE0: C1 10 01 C9 C3 27 EF 3A
 EFE8: 01 F0 6F CD 10 F0 06 C4
 EFF0: 3A 00 F0 4F 09 7E C9 FF
 EFF8: 00 00 FF FF 00 00 FF FF
 F000: 14 04 08 96 6C 16 04 04
 F008: FF FF 00 00 FF FF 00 02
 F010: 26 00 E5 29 29 C1 09 29
 F018: 29 29 C9 3A 02 F0 6F CD
 F020: 10 F0 3E F1 84 67 E5 DD
 F028: E1 3A 01 F0 6F CD 10 F0
 F030: 06 C4 3A 00 F0 4F 09 3A
 F038: 0F F0 47 3A 02 F0 77 23
 F040: 10 FC 3A 01 F0 87 6F 87
 F048: 87 85 6F CD 10 F0 06 A0
 F050: 3A 00 F0 4F 09 7C E5 D1
```

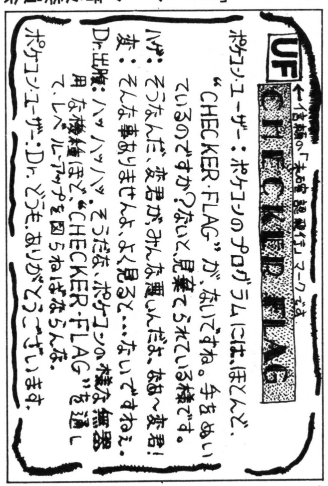
```
F058: 26 20 94 67 06 0A 3A 0F
F060: F0 4F C5 D5 E5 DD 7E 00
F068: 77 DD 7E 01 12 23 13 DD
F070: 23 DD 23 0D 20 EF 01 28
F078: 00 E1 D1 EB 09 EB 09 C1
F080: 10 E0 C9 FD 21 40 EE 3A
F088: 07 F0 47 C5 FD 7E 00 32
F090: 00 F0 FD 7E 01 32 01 F0
F098: 3E 09 32 02 F0 CD 1B F0
F0A0: FD 7E 02 B7 28 12 FD 35
F0A8: 00 FD 35 00 FD 7E 00 FE
F0B0: 02 20 15 FD 35 02 18 10
F0B8: FD 34 00 FD 34 00 FD 7E
F0C0: 00 FE 1A 20 03 FD 34 02
F0C8: 32 00 F0 FD 7E 02 32 02
F0D0: F0 CD 1B F0 FD 23 FD 23
F0D8: FD 23 C1 10 AE C9 00 00
F0E0: 00 00 00 00 00 00 00 00
F0E8: 00 00 00 00 00 00 00 00
F0F0: 00 00 00 00 00 00 00 00
F0F8: 00 00 00 00 00 00 00 00
F100: 44 44 F4 F4 13 13 3D 3D
F108: 47 47 CC CC 1F 1F 31 31
F110: 4C 4C 44 44 33 33 51 91
F118: DD EE D4 E4 75 B9 37 3B
F120: 44 44 4D 4E 11 11 11 11
F128: 44 44 44 44 1F 1F 11 11
F130: 7C 7C C4 C4 31 31 D1 D1
F138: 44 44 F4 F4 13 13 71 B1
F140: DD EE DC EC 75 B9 37 3B
F148: 44 44 41 42 11 11 11 11
F150: 00 00 00 00 00 00 00 0F
F158: 00 00 0A F5 00 03 A0 5F
F160: 00 03 2A D5 02 0D A2 5D
F168: 02 0D 2A D5 00 0F A8 57
F170: 02 0D 8A 75 00 03 00 CF
F178: 80 7F 00 FF 22 DD 8A 75
F180: 2A D5 A8 57 8A 75 22 DD
F188: 28 D7 A8 57 A2 5D 8A 75
F190: 2A C5 28 D7 A8 53 A2 5D
F198: 88 73 AA 14 2A D4 AA 51
F1A0: 00 C0 00 00 80 7C 00 00
F1A8: 88 77 00 C0 2A D5 80 70
F1B0: A8 57 A0 5C 8A 75 A0 5C
F1B8: A2 5D 20 DC 8A 75 80 7C
F1C0: 28 D7 80 70 00 FF 00 C0
F1C8: 0A F0 88 73 02 0C A0 0C
F1D0: 02 00 A0 00 02 00 A0 00
F1D8: 02 00 A0 00 02 00 A0 00
F1E0: 02 00 A0 00 0A 00 A0 00
F1E8: 2A 00 A8 00 28 00 AA 00
```

```
F1F0: 00 00 80 00 02 00 A0 00
F1F8: 0B 0C A8 C0 0E 03 E8 30
F200: 0B 0C A8 C0 02 03 E8 30
F208: 03 00 A0 C0 00 00 00 00
F210: 00 00 00 00 00 00 00 00
F218: 00 00 80 00 0A 0C A0 C0
F220: 2E 33 A8 30 3B 0C A8 C0
F228: 2E 33 E8 30 3B 0C A8 C0
F230: 2E 33 E0 30 0B 0C A0 00
F238: 00 00 00 00 00 00 00 00
F240: 00 00 80 00 38 0C A8 00
F248: EE 33 AA 30 BB CC AA CC
F250: EE 33 EA 30 BB CC BA CC
F258: EE 33 E8 30 BB CC B8 CC
F260: 2E 33 E8 30 0B 0C 20 00
F268: 44 44 44 44 11 11 11 11
F270: 44 44 44 44 11 11 11 11
F278: 44 44 44 44 11 11 51 91
F280: 55 66 54 64 55 99 15 19
F288: 44 44 45 46 11 11 11 11
F290: 30 20 3C 28 C3 82 3C 28
F298: C3 82 FF AE 3F 29 FF BF
F2A0: 3F 25 F5 7F 3D 27 75 FE
F2A8: FD A7 75 BE 3D 2B F5 BE
F2B0: CF 8A F7 AE 0C 08 CC 88
F2B8: 3C 28 0C 08 3C 28 C3 82
F2C0: FF BA C3 82 FF FE FC 68
F2C8: 5F FD FC 58 5D BF 7C D8
F2D0: 5D BE 7F DA 5F BE 7C E8
F2D8: DF BA F3 A2 33 22 30 20
F2E0: 88 88 22 22 88 88 22 22
F2E8: 88 88 22 22 20 20 08 08
F2F0: 20 23 48 C8 0B 0A E0 A0
F2F8: AB AA EA AA 0B 0A E0 A0
F300: 2B 2A E8 A8 82 82 82 82
F308: 00 00 00 00 28 28 3C 28
F310: AA AA FF AA 80 80 03 02
F318: 20 23 4C C8 CB 8A F2 A2
F320: 3F 2A E8 A8 0B 0A E0 A0
F328: AB AA EA AA 02 02 80 80
F330: 96 AB 96 EA 67 A7 D9 DA
F338: 5A 9B A5 E6 56 97 95 D6
F340: B8 FF 2E FF B8 FF 2E FF
F348: 56 97 95 D6 5A 9B A5 E6
F350: 67 A7 D9 DA 96 AB 96 EA
F358: 00 00 00 00 00 00 00 00
F360: 00 00 00 00 00 00 00 00
F368: 00 00 00 00 00 00 00 00
F370: 00 00 00 00 00 00 00 00
F378: 00 00 00 00 00 00 00 00
```




by WINGMAN

評…早く帰って寝よっと！（影）




by「UF」マーク普及委員会

評…こんどはUFCか??（影）

★Dr. DのIQ×編のIQ×つぐ美のIQ×0＝？：さあこの答えのIQはだれでしょう。（東京都国分寺市・白井宏治14才）…【編集長：もちろん私です。なぜならば，つぐ美くんを除いてIQ（息苦しい）からだ。】

## 《リスト２》 梨取りのメイン・プログラム・リスト

```
10 CLEAR300,&HEDFF:T=&HF000:U=T+1:V=T+2:E=T+27:A=RND(-TIME)
20 SCREEN2,1,3:CONSOLE,,0,0:CLS
30 SCREEN3,2:COLOR6,1:CLS
40 LOCATE15,1:PRINT"SCORE"
50 LOCATE16,7:PRINT"HIGH"
60 COLOR16:LOCATE18,3:PRINT"00"
70 LOCATE18,9:PRINT"00"
80 LINE(248,162)-(311,187),4,B
90 POKET,32:POKEU,17:POKEV,12:EXECE
100 POKEV,14
110 FORI=0TO28STEP2:POKET,I
120 POKEU,0:EXECE:POKEU,19:EXECE:NEXT
130 FORI=0TO19:POKEU,I
140 POKET,0:EXECE:POKET,28:EXECE:NEXT
150 SCREEN,,2:PLAY"t165o5v9","t165o4v9"
160 REM---SET 1
170 LINE(20,20)-(220,180),14,BF
180 LINE(30,58)-(210,171),1,BF
190 KANJI(60,30),2,985:KANJI(150,30),2,446
200 RESTORE:POKET,4
210 FORI=6TO16STEP2
220 READA,A$
230 POKEU,I:POKEV,A:EXECE:LOCATE4,I:PRINTA$
240 NEXT
250 EXEC&H1058
260 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN260
270 SC=0:KA=3:K=3:N=0:M=1:GOSUB850:GOSUB900
280 A$="l16cececgcg"
290 PLAYA$+A$+A$+A$+A$+A$+A$,"l4cegecegecegecc"
300 REM---SET 2
310 K=K+.5:IFK>18THENK=18
320 SCREEN,2:LINE(16,10)-(222,189),1,BF
330 SCREEN,1:LINE(16,10)-(222,189),8,BF:N=N+1:IFN=7THENN=1:RESTORE950
340 READY(0),Y(1),Y(2),Y(3)
350 POKEV,9:FORI=0TO3:PLAY"l24o4cececece":POKEU,Y(I)
360 FORJ=2TO26STEP2:POKET,J:EXECE:NEXT:NEXT
370 FORI=1TO12:PLAY"l15o5cege":READX,Y:POKEU,Y:FORJ=0TO2
380 POKET,X+J*2:POKEV,2+J:EXECE:NEXT
390 POKET,X+2:POKEU,Y+1:POKEV,5:EXECE
400 POKET,X:POKEV,6+RND(1)*3:EXECE
410 POKET,X+4:POKEV,6+RND(1)*3:EXECE:NEXT
420 X=10:Y=15:Z=12:NA=20:POKET,X:POKEU,Y:POKEV,Z:EXECE
430 FORI=0TOINT(K-1):J=&HEE00+I*3
440 X1=INT(RND(1)*11+2)*2:Y1=INT(RND(1)*18)+1:IFSCREEN(X1,Y1)<15THEN440
450 POKEJ,X1:POKEJ+1,Y1:POKEJ+2,(IAND1)+10
460 POKET,X1:POKEU,Y1:POKEV,(IAND1)+10:EXECE
470 POKEJ+64,X1:POKEJ+65,Y(RND(1)*4):POKEJ+66,IAND1
480 NEXT:POKET+7,K:EXEC&HF083
490 SCREEN,1:TI=400:PLAY"l64"
500 REM---main
510 TI=TI-1:POKET,X:POKEU,Y:A=SCREEN(X,Y):IFA<12THEN630
520 IFTI=0THENA=15:GOTO630
530 X1=X:Y1=Y:ONSTICK(0)+1GOTO620,540,540,550,560,560,560,570,540
540 Y=Y-1:GOTO580
550 X=X+2:GOTO580
560 Y=Y+1:GOTO580
570 X=X-2
580 A=SCREEN(X,Y):IFA=14OR(A>1ANDA<6)THENX=X1:Y=Y1:GOTO620
590 Z=25-Z:POKEV,15:EXECE:POKET,X:POKEU,Y:POKEV,Z:EXECE
600 IFA<2ORA=10ORA=11THEN630
610 PLAY"faf":IFA<9THENNA=NA-1:GOSUB880:IFNA=0THEN810
620 POKET+5,X:POKET+6,Y:EXEC&HF083:EXEC&HEF1F:GOTO510
630 REM---dead
640 PLAY"l9cegecgegcegeccc"
650 FORI=0TO9:POKEV,Z:EXECE:FORJ=0TO30:NEXT
660 POKEV,A:EXECE:FORJ=0TO30:NEXT:NEXT
670 KA=KA-1:IFKA<0THEN710
680 X=INT(RND(1)*13+1)*2:Y=RND(1)*18+1:IFSCREEN(X,Y)<>15THEN680
690 GOSUB850:POKET,X:POKEU,Y:POKEV,Z:EXECE
700 FORI=0TO499:NEXT:GOTO490
710 REM---GAME OVER
720 SCREEN,2
730 LOCATE3,9:PRINT"GAME OVER"
740 TALK"m2 ge' i'mu  o-' ba-."
750 IFSC>HITHEN770
760 FORI=0TO1999:NEXT:GOTO160
770 HI=SC:POKE&HEED6,9
780 EXEC&HEED0:LOCATE15,9
790 PRINTRIGHT$("     "+MID$(STR$(HI),2,4),4)
800 POKE&HEED6,3:GOTO760
810 REM---1 CLR
820 TALK"m3 +goku' roo sa'x/^ +de mo/ ma +daaru yo."
830 TALK"m3 gaxba'qte ku're."
840 GOTO300
850 SCREEN,2:LINE(288,170)-(303,179),1,BF
860 LOCATE17,17:PRINTKA
870 SCREEN,1:RETURN
880 SC=SC+(A-6)*2+1
890 IFM=1ANDSC>99THENKA=KA+1:M=0:PLAY"cdcecfcg":GOSUB850
900 EXEC&HEED0:SCREEN,2:LOCATE15,3
910 PRINTRIGHT$("     "+MID$(STR$(SC),2,4),4)
920 SCREEN,1:RETURN
930 DATA12,ｸﾚﾌﾟｽ,6,しょう.10pts,7,ちゅう.30pts
940 DATA8,だい.50pts,10,たか なし,0,まもの
950 DATA8,9,10,11
960 DATA2,1,22,1,8,3,16,3,2,5,22,5,2,12,22,12,2,15,22,15,8,17,16,17
970 DATA5,6,13,14
980 DATA2,1,8,1,16,1,22,1,2,8,22,8,8,11,16,11,2,16,8,16,16,16,22,16
990 DATA1,3,16,18
1000 DATA8,4,16,4,12,7,2,8,22,8,12,10,4,12,12,12,20,12,2,14,12,14,22,14
1010 DATA8,18,18,18
1020 DATA2,1,12,1,22,1,12,4,2,10,22,10,12,11,12,13,2,16,8,16,16,16,22,16
1030 DATA4,7,12,12
1040 DATA4,1,22,1,16,2,12,5,18,5,10,8,16,8,8,10,4,13,10,13,2,16,8,16
1050 DATA14,16,14,14
1060 DATA8,1,16,1,8,4,16,4,8,6,16,6,8,8,16,8,8,10,8,12,8,17,18,17
```

※モニター・モードで**リスト１**を入力し，つぎにＢＡＳＩＣモードにもどしてから**リスト２**を入力し，実行させてください。どちらも実行前にセーブしておくと，バグがあった場合に楽ですよ。

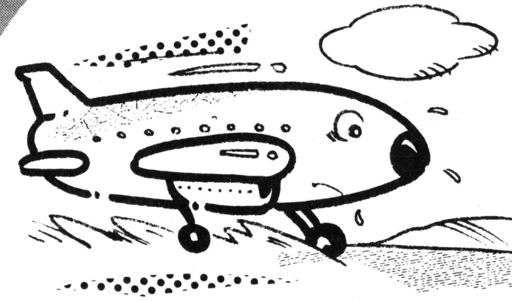


★このまえ出た“ＦＭ−77”。もう一つ７があると，玉がいっぱい出てもうかるよ。（東京都足立区・**河野貴史11才**）…【**編**：777はソニーのＳＭＣが出してるよ！**影**：それでソニーはもうかったのか？**一同**：ソ〜ニ!!】

# PC-8001/mkII/8801(Nベーシック)用

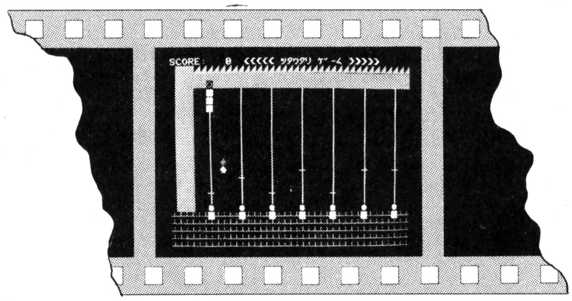
# ツタワタリ


エントリーコード P8①
佐藤　泰典

## ストーリー

暑い!!猛烈に暑い。飛行機が砂漠に不時着して以来砂漠をうろついている。「ん？何じゃあれは！」それは木だった。しかも，おいしそうな水気たっぷりの実がぶら下がっている。さ～食おうとすると毒虫影ゴテスが…。




《写真１》　意外にむずかしい!!

## 遊びかた

[A][Z]で上下，[<][>]で左下，右下にジャンプ，何も押さなかったら真下に落下します。ツタのからんだところ以外に飛び移ると死んでしまいます。

影ゴテスは，人間を見ると毒ヨダレをたらすので，ヨダレがくる前にほかのツタに逃げてください。
それから，少し高いところでないとジャンプできません。

## 最後に

このゲームは，ツタのからみ目にうまく着地できれば，あとはむずかしくありません。何回もやればコツがつかめてきます。

**ツタワタリのプログラム・リスト**

```
10 GOSUB140:GOTO820 JX=X:JY=Y:D=VX:FORI=1TO5:BEEP1:BEEP0:BEEP1:BEEP1:BEEP1:BEEP
0:BEEP1:BEEP0:BEEP1:BEEP0:BEEP0:BEEP1:BEEP0:NEXT:LOCATEX,Y:COLOR3:PRINT"|";:X=X+
D:N=50
30 I7=INP(7):VY=1:VX=(239=I7)-(223=I7):P=PEEK(&HF302+(X+VX+X+VX)+(Y+VY)*120):IFP
=143THEN70ELSEIFP=236THENBEEP:SC=SC+10:LOCATE0,0:PRINTUSING"SCORE:####";SC;:GOTO
190
40 IFP=150ORP=144ORP=135ORP=134THEN190ELSECOLOR7:LOCATEX,Y:PRINT" ";:X=X+VX:Y=Y+
VY:LOCATEX,Y:PRINT"♠";:N=N-5:FORI=1TON:BEEP1:BEEP1:BEEP0:BEEP1:BEEP0:BEEP1:BEEP0
:NEXT:GOTO30
50 FORI=1TO20:BEEP1:BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEXT:SC=SC+50:NP=NP+1:IFNP=7THENGOSUB220:G
OSUB150:GOTO80
60 COLOR7:LOCATE0,0:PRINTUSING"SCORE:####";SC;:LOCATEX,Y:PRINTG$;:G$="|":Y=18:GO
TO100
70 LOCATEX,Y:PRINT" ";:X=X+VX:Y=Y-2:COLOR7:LOCATEX,Y:PRINT"♠";:G$="|":RETURN
80 G$="|":I2=INP(2):I5=INP(5):I7=INP(7):VX=(I7=239)-(I7=223):VY=(I2=253)-(I5=251
):IFVX<>0ANDY<13THENGOSUB20ELSEIFPD=1THENPD=0:G$="+":IFVY=0THENIFRND(1)>.4THENVY
=-1ELSEVY=1
90 P=PEEK(&HF302+(X+VX+X+VX)+(Y+VY)*120):IFP=143THENBEEP1:PD=1:PY=YELSEIFP=135TH
ENBEEP1:BEEP0:BEEP1:BEEP1:BEEP0:VY=0ELSEIFP=236THEN50ELSEIFVY=1THENBEEP1:BEEP0:B
EEP1:BEEP0:BEEP1:BEEP0ELSEIFVY=-1THENBEEP1:BEEP1:BEEP1:BEEP0ELSEBEEP0
100 IFP=134THEN190ELSECOLOR3:LOCATEX,Y:PRINTG$;:COLOR7:Y=Y+VY:LOCATEX,Y:PRINT"♠"
;
110 IFYO=1THENGOSUB120:GOTO80ELSETX=TX+SGN(X-(TX+1)):COLOR2:LOCATETX,3:PRINT"■o■
";:IFTX+1=XANDYO=0THENYO=1:YN=0:GOTO80ELSE80
120 BEEP1:YN=YN+1:P=PEEK(&HF302+(TX+1)*2+(3+YN)*120):Y(YN)=P:LOCATETX+1,3+YN:COL
OR5:PRINT"■";:IFP=232ORP=236THEN190ELSEIFYN=16THENGOSUB130:RETURNELSEBEEP0:RETUR
N
130 FORI=1TO16:LOCATETX+1,3+I:COLOR3:PRINTCHR$(Y(I));:FORK=1TO5:BEEP1:BEEP0:NEXT
:NEXT:YO=0:RETURN
140 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:COLOR7,32:PRINTCHR$(12);:DEFINTA-Z:SC=0:DIMY(16)
150 PRINTUSING"SCORE:####  <<<<< ﾂﾀﾜﾀﾘ ｹﾞｰﾑ >>>>>";SC:LINE(0,20)-(39,24),"┴",4,B
F:LINE(1,1)-(3,19),"■",2,BF
160 LINE(4,2)-(39,3),"■",2,BF:LINE(4,1)-(39,1),"◢",4:FORI=6TO36STEP5:COLOR6:LOCA
TEI,20:PRINT"■";:LOCATEI,19:PRINT"●";:LINE(I,4)-(I,18),"|",3:X=X+1:COLOR3:LOCATE
I,RND(1)*4+14:PRINT"+";:NEXT
170 BEEP1:X=6:Y=13:TX=20:LX=0:LY=0:NP=0:YO=0:BEEP0:LOCATETX,3:COLOR2:PRINT"o";:C
OLOR7:LOCATEX,Y:PRINT"♠";
180 RETURN
190 LOCATEX,Y:COLOR2:PRINT"X";:FORI=1TO200:BEEP1:BEEP0:BEEP0:BEEP1:BEEP0:BEEP1:B
EEP0:NEXT
200 FORY=0TO24:LOCATE0,Y:PRINT"▼■◢■▼■◣▼◢▼■▼■▼■◣▼■◣▼";:FORI=1TO
3:BEEP1:BEEP0:BEEP0:BEEP1:BEEP0:NEXT:FORI=1TO3:NEXT:LOCATE0,Y:PRINT"■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";:NEXT
210 COLOR7:LOCATE4,10:PRINT"**** GAME OVER ****  SCORE:";SC:FORI=1TO500:BEEP1:BE
EP0:NEXT:FORI=1TO2000:NEXT:RUN
220 COLOR4,42:PRINTCHR$(12);:LOCATE12,2:COLOR3:PRINT"*** ﾎﾞｰﾅｽ ***";:FORB=1TO5:B
EEP1:SC=INT(SC*1.1):LOCATE15,5:COLOR7:PRINTUSING"SCORE:####";SC;:BEEP0:FORI=1TO2
00:NEXT:NEXT:FORI=1TO1000:NEXT
230 COLOR7,32:PRINTCHR$(12);:RETURN
```





★編集長。つぎはパソコンサンデーに出てね。P88のユーザーだけど見てるんです。（神奈川県藤沢市・沖田総一16才）……【**影**：こんどは私が出るからね！**編集長**：た，頼むから一。**影**：なにも頭を下げて頼まなくてもー。】

# RAINY

エントリーコード P8②

小菅 広道





## STORY

あるロボット工場で新しく開発されたロボット「H-8001TYPE」が,すべてモンスターたちにさらわれてしまった。そこでH-8001の試作タイプである「T-8001」が後を追った。モンスターたちを,ある建設中のビルまで追い込んだものの,T-8001の頭が水に弱いと知ったモンスターは,雨を降らして反撃に出た。エレベーターの乗りかたを知らないモンスターは,エレベーターに乗ろうとしても乗りそこねて死んでしまう。これを利用してモンスターを倒し,H-8001を取り返すのです。

## HOW TO PLAY

とにかくやればわかると思いますが,一応説明します。1,3で左右に動きます。エレベーターに乗るときも,このキーを押し続けていれば乗れます。H-8001をとる(というより重なる)とモンスターが現れて追ってくるので,エレベーターで逃げてください。モンスターはエレベーターに当たると死にます。

●MISSについて……

○頭の上に雨が当たったとき

○モンスターに捕まったとき

○エレベーターを降りそこねて,一番上または一番下まできてしまったとき

●GAME OVERについて……

○自分のロボットがなくなったとき

○TIMEが0になったとき(これはまずないだろうけど)

●ROUND CLEAR

○指定の数だけモンスターを倒せばクリアできて,残りのTIMEがSCOREに加算される。

●キャラクタについて

○雨…1面なし,2面から小雨,4面から大雨。

○モンスター…1面3匹。クリアするとさらに1匹。

○夜…3面に1回。夜といってもT-8001が赤外線カメラで見ているということで画面が反転するだけ。

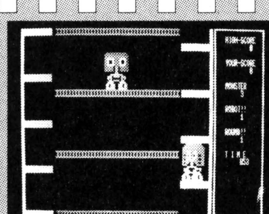
### CHECKER FLAG

編:ウワー,長いリストだ!!こんなのはデモ部分を減らして,極力短くしてもらいたいですね!

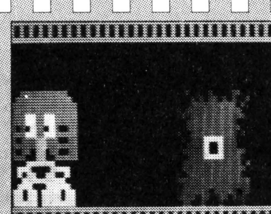
Dr.D:その代り,なかなかわかりやすく作ってあるぞ。そのために,リストが長くなっているんだ。もう少し,マルチ・ステートメントを使ってはどうかな?しかしよく音をいれたもんだな。



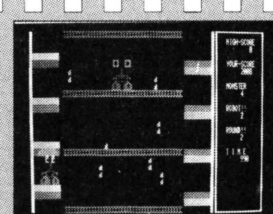

《写真1》 タイトル画面



《写真2》 エレベーターに乗ります



《写真3》 モンスターを倒せばこのとおり!!



《写真4》 2面目からは雨が降ってきます

★5月号P.120の者ですけど,PB-100が見つかった!(ウワッ)ナイコンじゃないぞ!(宮城県遠田郡・かたすやのさ14才)…【編:よかったね!影:人さわがせなやつだ!!編:失礼ですよ。影:ほんじゃ,ボクうれしー!!】

## プログラムについて

メインはBASICで，画面スクロール(一部)，音楽，雨が当たったかの判定をマシン語で行なっています。リストがだいぶ長くなってしまってすいません。マシン語データにはチェックサムを，キャラクタ・データは16進数で書いて変更しやすくしておいたので許してください。あと音楽データなんですが，上2けたが音長，下2けたが音階です。

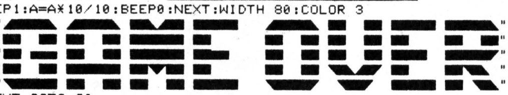
もしこのゲームがむずかしいという人がいたら，220行の（Y-1）をYに変えてみてください。あと，色はわからなかったので，おかしかったら勝手に( ♧ )変えてみてください。

**参考　Oh！PC 84年4月号 199ページ**
**リファレンスマニュアル　付-12**



**RAINYのプログラム・リスト**

```
10 GOTO 790
20 '████████          START          ████████████████
30 IF S=>H THEN H=S
40 S=0:M=3:R=0:K=1:RA=0:T=0:GOSUB 1360
50 '████████       ROUND CLEAR       ████████████████
60 S=S+T:RA=RA+1:DD=RA+2:PRINT CHR$(12):RESTORE 1330
70 GOSUB 1190:GOSUB 1000:X=27:Y=19:W=3:ZX=13:L1=0:T=1000
80 IF RA=1 THEN RE=0 ELSE IF RA<4 THEN RE=1 ELSE RE=2
90 '████████        MAIN LOOP        ████████████████
100 T=T-1:LOCATE 70,17:PRINT USING"####";T:IF T=0 THEN 710
110 IF X=2 THEN L=1:J=1 ELSE IF X=11 THEN L=2
120 IF X=43 THEN L=3 ELSE IF X=52 THEN L=4:J=1
130 I=INP(0):VX=0:VY=0
140 POKE &HB5B3,20:A=USR1(0)
150 ON L GOTO 370,430,460,400     :'ride on elevator?
160 IF I=253 THEN VX=-8:K=1
170 IF I=247 THEN VX=+8:K=2
180 ON J GOSUB 320,330            :'character clear
190 ON RE GOSUB 360,340           :'rain
200 ON L1 GOSUB 510,510           :'monster move
210 PUT@A(27,W)-(34,W+4),D%
220 X=X+VX:Y=Y+VY:A1=USR(&HF301+X+(Y-1)*120)
230 ON K GOSUB 300,310            :'character print
240 POKE &HB5B3,3:A=USR1(0):L=0:J=2:F=0
250 ON L1 GOTO 520,570            :' monster move
260 IF Y=W AND X=27 THEN FOR YK=0 TO 49:BEEP1:S=S+6:BEEP0:NEXT:L1=1
270 PUT@A(27,W)-(34,W+4),P%
280 IF A1=-1 THEN 650
290 GOTO 90
300 PUT@A(X,Y)-(X+7,Y+4),A%:RETURN
310 PUT@A(X,Y)-(X+7,Y+4),B%:RETURN
320 PUT@A(X,Y)-(X+7,Y+4),C%:RETURN
330 PUT@A(X,Y)-(X+7,Y+4),D%:RETURN
340 POKE &HF384+RND(1)*41,&HEC:POKE &HF744+RND(1)*41,&HEC
350 POKE &HFB04+RND(1)*41,&HEC:RETURN
360 POKE &HF384+(RND(1)*3*9MOD3)*960+RND(1)*41,&HEC:RETURN
370 '════════════          UP          ════════════════
380 IF I=247 AND PEEK(&HF30E+(Y+5)*120)=&HF9 THEN VX=9:K=1 ELSE VY=-1:K=2
390 IF Y<3 THEN GOSUB 320:Y=20:GOTO 650 ELSE GOTO 180
400 '════════════         DOWN         ════════════════
410 IF I=253 AND PEEK(&HF330+(Y+5)*120)=&HF9 THEN VX=-9:K=2 ELSE VY=1:K=1
420 IF Y>19 THEN GOSUB 320:Y=2:GOTO 650 ELSE GOTO 180
430 '════════════       RIDE  (UP)     ════════════════
440 IF I=253 AND PEEK(&HF309+Y*120)=&HFF THEN VX=-9:K=2
450 GOTO 170
460 '════════════      RIDE  (DOWN)    ════════════════
470 IF I=247 AND PEEK(&HF33C+(Y+4)*120)=&HFF THEN VX=9:K=1
480 IF I=253 THEN VX=-8:K=1
490 GOTO 180
500 '████████         MONSTER         ████████████████
510 PUT@A(ZX,W)-(ZX+7,W+4),D%:RETURN
520 IF ZX>X THEN ZX=ZX-3 ELSE IF ZX<X THEN ZX=ZX+3
530 PUT@A(ZX,W)-(ZX+7,W+4),G%
540 IF Y=W AND X<ZX+6 AND X+6>ZX THEN 650
550 IF ZX>11 AND ZX<43 THEN 280
560 FOR U=0 TO 80:BEEP1:BEEP0:NEXT
570 L1=0:PUT@A(ZX,W)-(ZX+7,W+4),D%
580 DD=DD-1:LOCATE 70,8:PRINT DD
590 W1=(RND(1)*9MOD3)*8+3:IF W1=W THEN 590 ELSE W=W1
600 IF W=3 THEN ZX=13 ELSE IF W=19 THEN ZX=41
610 IF W=11 THEN R=INT(RND(1)*2):IF R=0 THEN ZX=13 ELSE ZX=41
620 IF DD=0 THEN 50
630 LOCATE 68,5:PRINT USING"#######";S
640 GOTO 90
650 '████████           MISS          ████████████████
660 FOR U=0 TO 60:BEEP1:A=A:BEEP0:NEXT
670 RESTORE 1350:GOSUB 1190
680 M=M-1:IF M=0 THEN 710
690 LOCATE 70,11:PRINT M:IF L1=1 THEN L1=2:DD=DD+1
700 GOSUB 330:GOTO 100
710 '████████        GAME OVER        ████████████████
720 FOR A=0 TO 100:BEEP1:A=A*10/10:BEEP0:NEXT:WIDTH 80:COLOR 3
730 LOCATE 4,11:PRINT"
740 LOCATE 4,12:PRINT"
750 LOCATE 4,13:PRINT"
760 LOCATE 4,14:PRINT"
770 LOCATE 4,15:PRINT"
```

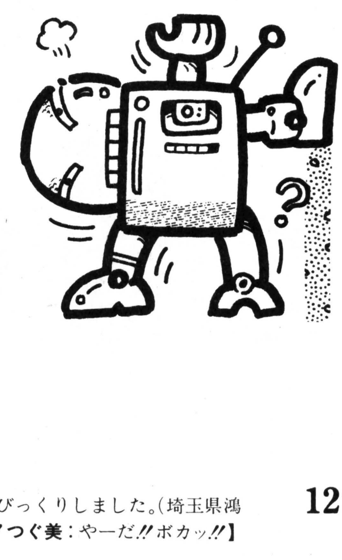


```
780 FOR A=0 TO 2500:NEXT:GOTO 20
790 '████████          FIRST          ████████████████
800 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLEAR 300,&HB4FF
810 DEFINT A-Z:DEF USR=&HB500:DEF USR1=&HB5B2
820 DIM A%(39),B%(39),C%(39),D%(39),E%(50),F%(54),G%(39),P%(39)
830 DEF FNA(A$)=VAL("&H"+A$):COLOR 7:PRINT CHR$(12)
840 '────────────        MACHINE       ────────────────
850 PRINT SPC(22);"WRITING MACHINE LANGUAGH NOW !!":LINE1,3:RESTORE 1560
860 I=&HB500:FOR A=0 TO 13:FOR B=0 TO 15:READ A$:C=FNA(A$):POKE I,C:I=I+1
870 AD=AD+C:NEXT:READ A$:IF FNA(A$)<>AD THEN 880 ELSE AD=0:NEXT:GOTO 890
880 PRINT "BAD DATA":BEEP:END
```



★わがマイコン部には部室がないのでＰＣは住所不定。今日はどこに行ったやら…。(新潟県新潟市・ＶＷＸ18才)
…【**編**：あらら，見つかった人もいれば行方不明の人もいるんですね。**影**：ベーマガは告知板じゃないんよ！】

```
890 '───────────────   CHARACTER   ───────────────────────────────
900 FOR I=0 TO 39:READ A$:A%(I)=FNA(A$):NEXT
910 FOR I=0 TO 39:READ A$:B%(I)=FNA(A$):NEXT
920 FOR I=0 TO 39:READ A$:G%(I)=FNA(A$):NEXT
930 FOR I=0 TO 39:READ A$:P%(I)=FNA(A$):NEXT
940 FOR I=0 TO 39:C%(I)=&HD800:NEXT
950 FOR I=0 TO 39:D%(I)=&HB800:NEXT
960 FOR I=0 TO 54:F%(I)=&HD800:NEXT
970 FOR I=9 TO 17:F%(I)=&HD8FF:NEXT
980 FOR I=0 TO 39:E%(I)=&H58F9:NEXT:E%(40)=&H5809
990 GOTO 20
1000 '■■■■■■■■■■■■■   DISPLAY   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1010 COLOR 5,0,1:PRINT CHR$(12):OUT 104,0
1020 FOR A=0 TO 24 STEP 8:PUT@A(11,A)-(52,A),E%:NEXT
1030 FOR A=1 TO 52 STEP 51:FOR B=0 TO 24 STEP 6
1040 PUT@A(A,B)-(A+8,B+5),F%:NEXT B,A
1050 LINE(-1,0)-(0,100),PRESET,6,BF
1060 LINE(0,0)-(1,100),PSET,6,BF
1070 LINE(122,0)-(123,100),PSET,6,BF
1080 LINE(125,0)-(160,100),PSET,5,B
1090 COLOR 7:RESTORE 1180:FOR A=1 TO 16 STEP 3
1100 READ A$:LOCATE 66,A:PRINT A$:NEXT
1110 LOCATE 68,2:PRINT USING"#######";H
1120 LOCATE 68,5:PRINT USING"#######";S
1130 LOCATE 70,8:PRINT DD
1140 LOCATE 70,11:PRINT M
1150 LOCATE 70,14:PRINT RA
1160 WIDTH 80:IF RA MOD 3=0 THEN OUT 81,33
1170 FOR A=0 TO 1000:NEXT:RETURN
1180 DATA "HIGH-SCORE","YOUR-SCORE","MONSTER","ROBOT!!","ROUND!!","T I M E"
1190 '■■■■■■■■■■■■■   MUSIC   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1200 OUT 104,0
1210 READ A$:IF A$="p" THEN 1300
1220 B2=VAL("&H"+RIGHT$(A$,2))
1230 B1=VAL("&H"+LEFT$(A$,2))/B2*200
1240 POKE &HB5B6,B1MOD &HFF:POKE &HB5B7,B1¥&HFF
1250 IF B2=&HFF THEN FOR A=0 TO 30:NEXT:GOTO 1280
1260 POKE &HB5B3,B2
1270 A=USR1(0)
1280 FOR A=0 TO 30:NEXT
1290 GOTO 1210
1300 WIDTH 80:IF RA MOD 3=0 THEN OUT 81,33
1310 RETURN
1320 '═══════════════   MUSIC DATA   ═══════════════════════════
1330 DATA 131f,131d,131c,191b,2913,191b,2913,191b,2913,01ff,1413,1412
1340 DATA 1411,1410,1413,1512,2010,01ff,1513,3011,01ff,2213,15ff,p
1350 DATA 251d,151d,151d,251d,211a,151b,171b,151d,191d,171f,251d,15ff,p
1360 '■■■■■■■■■■■■■   TITLE   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1370 COLOR6:PRINT CHR$(12):OUT 104,0
1380 PRINT "    ◢■■■■■◣  ◢■■■■◣  ◢■■◣  ◢■◣  ◢■■◣  ◢◣
◢◣
1390 PRINT "   ◢◣___◢◣  ◢◣___◢◣  ╲◢◣╲╱  ╲◢◣╱  ◢◣╲╱ ◢╱
◢╱
1400 PRINT "  ◢╱  ◢╱◢╱  ◢╱  ◢╱─  ◢◣◢╱─ ■■■■
■■╱
1410 PRINT "  ■■■■■╱ ■■■■■╱  ◢╱  ◢╱◣◢╱  ╲__◢◣
╲╱
1420 PRINT " ◢◣___■╲╱ ◢◣___◢╱  ◢╱  ◢╱ ◥■╱   ◢╱
1430 PRINT "◢╱    ■┌ ◢╱  ◢╱■■■◣ ■■■◣ ■■◣   ◢╱
1440 PRINT "╲╲╱    ╲┘ ╲╲╱  ╲╲╱╲___╱ ╲___╱ ╲_╱   ╲╲╱
1450 PRINT " ─     ─  ─   ─  ───   ───   ──    ─
1460 FOR A=0 TO 8:LINE A,3:NEXT
1470 PUT@A(12,15)-(19,19),B%
1480 PUT@A(32,15)-(39,19),P%
1490 PUT@A(52,15)-(59,19),G%
1500 LOCATE 0,11:COLOR 3
1510 PRINTSPC(11);"YOUR ROBOT";SPC(10);"NEW ROBOT";SPC(12);"MONSTER!"
1520 PRINTSPC(11);"   T-8001 ";SPC(10);"   H-8001";SPC(12);" 300Pts "
1530 LOCATE 30,21:PRINT"HIT ANY KEY!":LINE(10,10)-(61,20),"□",4,B:WIDTH 80
1540 IF INKEY$="" THEN 1540 ELSE RETURN
1550 '■■■■■■■■■■■■■   D A T A   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1560 '═══════════════   MACHINE DATA   ═══════════════════════════
1570 '── +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F &Sum ───
1580 DATA e5,dd,21,01,f3,11,6e,00,0e,18,06,0a,dd,7e,78,dd,63c
1590 DATA 77,00,dd,23,05,20,f5,dd,19,0d,20,ee,11,71,fb,21,640
1600 DATA 41,fe,06,0a,1a,77,13,23,05,20,f9,dd,21,06,fe,0e,544
1610 DATA 18,06,0a,dd,7e,00,dd,77,78,dd,2b,05,20,f5,06,6e,5e5
1620 DATA dd,2b,05,20,fb,0d,20,e9,21,3e,f3,11,0e,f6,06,0a,5b5
1630 DATA 1a,77,1b,2b,05,20,f9,dd,21,04,f6,11,90,06,2e,03,4c5
1640 DATA 0e,06,06,29,dd,7e,00,dd,77,78,dd,2b,05,20,f5,26,5b2
1650 DATA 4f,dd,2b,25,20,fb,0d,20,e9,dd,19,2d,20,e2,21,84,677
1660 DATA f3,af,0e,03,06,29,77,23,05,20,fb,11,97,03,19,0d,46d
1670 DATA 20,f2,e1,5e,23,56,06,08,1a,fe,ec,28,0c,13,05,20,548
1680 DATA f7,36,00,2b,36,00,3e,02,c9,36,ff,2b,36,ff,3e,02,56c
1690 DATA c9,00,01,00,00,11,00,00,21,67,ea,7b,b2,c8,cd,cd,5dc
1700 DATA b5,cd,d7,b5,cd,d3,b5,cd,d7,b5,1b,18,ee,cb,ee,7e,b14
1710 DATA d3,40,c9,cb,ae,18,f8,c5,0b,79,b0,20,fb,c1,c9,00,903
1720 '═══════════════   CHARACTER DATA   ═══════════════════════════
1730 DATA 58c0,58fe,58ff,58ff,58ff,58ff,58ef,580c:'┐
1740 DATA 58f0,58fb,f8fb,58ff,f8fb,58bf,58fb,580f:'│
1750 DATA 58f0,58fa,5837,38ff,5873,58af,58fa,580f:'├  PUT@A  A%
1760 DATA 7800,78a6,d8df,d899,d8fd,78aa,7806,7800:'│
1770 DATA b8e0,b89f,b8ef,b8e0,b8ff,b89f,b8ef,b800:'┘
1780 DATA 58c0,58fe,58ff,58ff,58ff,58ff,58ef,580c:'┐
1790 DATA 58f0,58bf,58fb,f8bf,58ff,f8bf,58bf,580f:'│
1800 DATA 58f0,58af,58fa,5837,38ff,5873,58af,580f:'├  PUT@A  B%
1810 DATA 7800,7860,78aa,d8df,d899,d8fd,786a,7800:'│
1820 DATA b800,b8fe,⊔Cf9,b8ff,b80e,b8fe,b8F9,b80e:'┘
1830 DATA 9808,98e9,98ec,98fc,98ce,98ce,989f,9824:'┐
1840 DATA 9818,98f6,98ff,98ff,98ff,98ff,985f,9809:'│
1850 DATA 9850,98fe,98ff,f89f,f8f9,98ff,98cf,9804:'├  PUT@A  G%
1860 DATA 98b8,98ff,98ff,98ff,98ff,98ff,98ff,989a:'│
1870 DATA 98f4,987f,98f3,9817,98f3,9837,9817,983f:'┘
1880 DATA 58ec,58ee,58ee,58ee,58ee,58ee,58ee,58ce:'┐
1890 DATA 58ff,f89f,f8f9,58ff,58ff,f89f,f8f9,58ff:'│
1900 DATA 5877,5877,5877,38f0,380f,5877,5877,5877:'├  PUT@A  P%
1910 DATA 7800,78a6,d81f,d8bb,d8bb,d8f1,786a,7800:'│
1920 DATA b8e0,b89f,b8ff,b80e,b8e0,b8ff,b8f9,b80e:'┘
1930 '■■■■■■■■■■■■■■  RAINY By:H.Kosuge  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

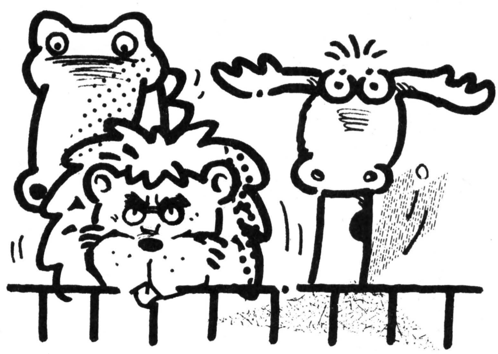


★影さん，ぼくのパソコンはキーを押すとボツというんです。あまりにも正直すぎてびっくりしました。(埼玉県鴻巣市・**P6 13才**)……**【影：**つぐ美ちゃんとマイコンルームでキーたたいたらブスブス**!** **つぐ美：**やーだ**!!**ボカッ**!!】**

# ZOO

エントリーコード P8II①

アンバサ



## †物語

これは，地震による地盤の沈下，隆起の激しい“にっぽん”という国の，ある動物園の物語である。

ある日，いつものように動物の見まわりに出た監視員のヒョコヒョコは，閉所恐怖症のボコボコという動物がオリを破って逃げ出したのを発見した。あわてて近くのサクの中に追いつめたが，うっかり自分もいっしょに閉じこめられてしまった。

こうなったら，かたっぱしからせまい所へ閉じこめてやるしかない！　しかし，それはとてもむずかしいことだった…。

## †遊びかた

[2][4][6][8]で，ヒョコヒョコを動かします。そして，“にっぽん”の進んだ科学力の生んだ三つの機械，岩押し機，穴うめ機，穴ほり機（それぞれ[SHIFT]，[CTRL]，[GRPH]）を使って，ボコボコの四方をすきまなく閉じこめてください。

ボコボコは1匹につき20点です。ヒョコヒョコが直接岩やボコボコに当たったり，岩を押しているときに別の岩やボコボコなどに当たったら，ヒョコヒョコは死にます。ボコボコに当たって死んだ場合，おまけとして－20点がつきます。

およそ200歩ほど歩くと地震が起こり，道と岩が反転します。

2面目以降は，カビがはえた岩やコケで緑色になった岩が出てきます。これらの岩は，ヒョコヒョコは掘ったり押したりできず，ボコボコが掘っていきます。

ボコボコは1面に10匹ずついて，数が減るほど速く動きます。ヒョコヒョコはまっすぐ追ってくるので，そのくせをうまく利用しましょう。また，最後の1匹を倒すにはちょっとしたテクニックがあります。

## †プログラムと改造のアドバイス

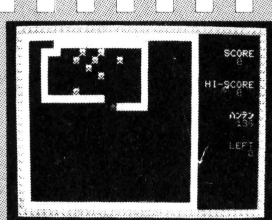
改造は，ＬＰを変えると地震までの間かくが変わります。また，ＴＬで敵の数，ＭＬで自分の数を変えられます。ＴＬを増やすときはＤＩＭの所も変えてください。460～500行をいじると，面のパターンを変えられます。その他いろいろしてみてください。

ヒョコヒョコは，気づき始めていた。この10匹を倒してもまた，別の10匹がどこからか現れることに…。

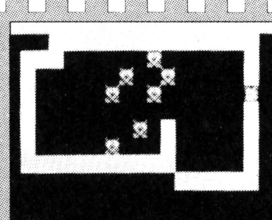
さあ，ヒョコヒョコを救えるのは君だけだ！




《写真1》 タイトル画面




《写真2》 よいしょよいしょ！岩で閉じこめよう



《写真3》 ギャー!!岩にぶつかってしまった



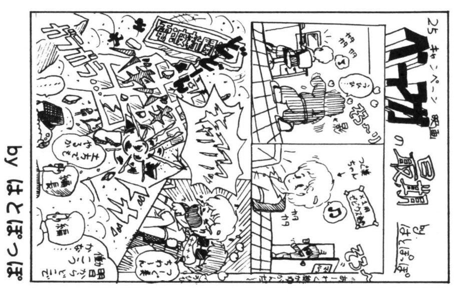

《写真4》 終わっちゃった



★ＯＦコーナーワープロ機能！ひらがなで送ると漢字に直されて載るとか…。（三重県名張市・はとぽっぽ13才）…【影：損菜馬鹿名！編：七七何可変出酢夜？影：本当妥。黄十誰火野伊丹頭羅似違冑無井！編：尾毛呂!!】

```
10 '*************
20 '*           *
30 '*    ZOO    *
40 '*           *
50 '* by  ケンバ゛サ *
60 '*           *
70 '* 1984年4月6日 *
80 '*           *
90 '*************
100 '□□□□□ ショキセッテ-1 □□□□□
110 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:CMD SCREEN2,0,5:DEFINTA-Z:CMD CLS3
120 DIM MP(9),TP(9),SP(9),BP(802),GP(6),LL(9),F(9),TX(10),TY(10),TV(10),TW(10)
130 LOCATE17,12:PRINT"シバ゛シマテ゛":CMD SCREEN,1:FORI=0TO9:READMP%(I):NEXT
140 FORI=0TO9:READ TP%(I):NEXT:FORI=0TO9:READF%(I):NEXT
150 CMDPUT(0,0),MP%:FORI=0TO7:CMDGET(0,I)-(7,I),GP%:CMDPUT(0,16-I),GP%:NEXT
160 CMD GET(0,8)-(7,15),SP%:CMD LINE(0,0)-(51,41),3,BF
170 CMD GET(0,0)-(71,41),BP%:CMD GET(0,0)-(7,7),LL%:CMD CLS3
180 CMD SCREEN,0:HS=0
190 '□□□□□ ショキセッテ-2 □□□□□
200 SC=0:ST=1:TL=10:ML=3
210 '□□□□□ デ゛モ □□□□□
220 CMDCLS3:FORI=0TO10:CMD COLOR(RND(1)*3)+1:CMD LINE(10+I,10+I)-(60+I,10+I)
230 CMD LINE-(10+I,70+I):CMD LINE-(60+I,70+I)
240 CMD CIRCLE(90+I,40+I),30:CMD CIRCLE(160+I,40+I),30
250 CMD LINE(210+I,10+I)-(210-I,50+I):CMD CIRCLE(200+I,60+I),4:NEXT
260 COLOR3:LOCATE0,20:PRINT "HYOKO・HYOKO":LOCATE20,20:PRINT "BOKO・BOKO"
270 CMD PUT(96,160),MP%:CMD PUT(240,160),TP%:COLOR6
280 LOCATE8,13:PRINT" ┌───┐     ┌─┐":LOCATE8,14:  PRINT"|CTRL|    |8|"
290 LOCATE8,15:PRINT" ├───┤   ┌─┼─┼─┐":LOCATE8,16:PRINT"|SHIFT| |4|♦|6|"
300 LOCATE8,17:PRINT" ├───┤   └─┼─┼─┘":LOCATE8,18:PRINT" |GRPH|   |2|"
310 LOCATE8,19:PRINT" └───┘     └─┘":COLOR1:LOCATE2,16:PRINT"イワラオス>"
320 LOCATE3,14:PRINT "アナウメ>":LOCATE3,18:PRINT"アナホリ>":COLOR7
330 LOCATE13,23:PRINT "Hit any key!";:IFINKEY$=""THEN330ELSECMDCLS3:BEEP
340 '□□□□□ ショキセッテ-3 □□□□□
350 CMD CLS3:FORI=0TO318STEP2:CMD LINE(I,0)-(I,7),2:CMD LINE(I+1,0)-(I+1,7),1
360 CMDLINE(I,199)-(I,191),2:CMDLINE(I+1,199)-(I+1,191),1:BEEP1:BEEP0:NEXT
370 FORI=0TO198STEP2:CMD LINE(0,I)-(7,I),2:CMD LINE(0,I+1)-(7,I+1),1:BEEP1
380 CMDLINE(319,I)-(311,I),2:BEEP0:CMDLINE(319,I+1)-(311,I+1),1:NEXT
390 COLOR1:LINE(-1,0)-(39,24),"♥",B:CMD LINE(0,0)-(319,199),3,B
400 MX=160:MY=80:LP=0:VX=8:VY=0:LC=0
410 FORI=1TOTL:TX(I)=32+I*8:TY(I)=32:TV(I)=8:TW(I)=0:NEXT
420 CMD LINE(8,8)-(231,191),3,BF:CMD LINE(16,16)-(223,183),0,BF
430 COLOR3:LOCATE32,3:PRINT "SCORE":COLOR6:LOCATE29,7:PRINT "HI-SCORE"
440 COLOR7:LOCATE33,11:PRINT "ハンテン":COLOR2:LOCATE33,15:PRINT "LEFT"
450 LOCATE35,16:PRINT USING"##";ML:GOSUB1030
460 SS=ST:IFSS>4THENSS=1
465 ON SS GOTO 520,470,500,470
470 CMD LINE(64,64)-(175,135),2,BF:CMD LINE(64,72)-(175,127),0,BF
480 CMD LINE(80,64)-(87,135),0,BF:CMD LINE(159,64)-(152,135),0,BF
490 ONSSGOTO,510,,500
500 FORI=1TO10:CMD PUT(8*(INT(RND(1)*25)+2),8*(INT(RND(1)*20)+2)),F%:NEXT
510 '□□□□□ メイン ルーチン □□□□□
520 LOCATE34,12:PRINTUSING"###";200-LP
530 CMD LINE(MX,MY)-(MX+7,MY+7),LC,BF
540 I0=INP(0):I1=INP(1):I8=INP(8)
550 IF I8=127THENKK=1ELSEIFI8=239THENKK=2ELSEIFI8=191THENKK=3ELSEKK=0
560 IF I0=239THEN VX=-8:VY=0:GOTO 600
570 IF I0=191THEN VX=8:VY=0:GOTO 600
580 IF I0=251THEN VY=8:VX=0:GOTO 600
590 IF I1=254THEN VY=-8:VX=0
600 MX=MX+VX:MY=MY+VY:IFMX<16ORMY<16ORMX>223ORMY>183THEN760
610 ON KK+1 GOTO 630,620,630,630
620 LC=3:GOTO 640
630 LC=0
640 P1=STATUSPOINT(MX,MY):ONP1GOTO 650,760,660
650 CMD PUT(MX,MY),MP%,PSET:GOSUB850:GOTO 690
660 ON KK+1 GOTO 760,760,650,670
670 CMD PUT(MX+VX,MY+VY),LL%,XOR
680 P2=STATUSPOINT(MX+VX,MY+VY):ONP2+1GOTO 760,760,760,650
690 LP=LP+1:IFLP=200THEN GOSUB710:LP=0
700 COLOR2:BEEP1:BEEP0:GOTO 520
710 '□□□□□ リバ゛-ス □□□□□
720 FORY=16TO183STEP42:FORX=16TO223STEP52:BEEP1:BEEP0:BEEP1:BEEP0:BEEP1
730 BEEP0:BEEP1:BEEP0:BEEP1:BEEP0:CMD PUT(X,Y),BP%,XOR:NEXT:BEEP1:BEEP0:NEXT
740 FORI=1TOTL:CMD LINE(16,TY(I))-(224,TY(I)+7),0,BF:NEXT:RETURN
750 '□□□□□ ゲ-ム オ-バ゛- □□□□□
760 FORI=1TO20:CMDPUT(MX,MY),MP%,PSET:BEEP1:CMD PUT(MX,MY),SP%,PSET:BEEP0:NEXT
770 ML=ML-1:IF ML>0THEN 400 ELSE FORI=0TO30:CMDSCREEN3:CMD SCREEN2,0,5:NEXT
780 CMD CLS3:LINE(-1,0)-(40,25),"ㄴ",3,BF
790 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE10,5:PRINT"You are Hi-score!"
800 FORI=5TO6:COLORI:LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER! Try again?":NEXT:COLOR4
810 LOCATE10,12:PRINT"YOUR-SCORE..";SC:LOCATE10,14:PRINT"CLEAR STAGE..";ST-1
820 LOCATE12,20:PRINT "HI-SCORE...";HS
830 IF INKEY$<>"" THEN  190 ELSE GOTO 800
840 '□□□□□ テキ イト゛ウ □□□□□
850 R1=(RND(1)*TL)+1:R2=(RND(1)*2)+1:Q=2
860 CMD LINE(TX(R1),TY(R1))-(TX(R1)+7,TY(R1)+7),0,BF
870 ONR2GOSUB900,940:TX(R1)=TX(R1)+TV(R1):TY(R1)=TY(R1)+TW(R1)
880 CMD PUT(TX(R1),TY(R1)),TP%,PSET
890 IF TX(R1)=MX AND TY(R1)=MY THEN SC=SC-20:GOSUB1030:GOTO 760ELSERETURN
900 TW(R1)=0:TV(R1)=(SGN(MX-TX(R1)))*8:Q=Q-1
910 IFSTATUSPOINT(TX(R1)+TV(R1),TY(R1))<>3THENRETURN
920 IFSTATUSPOINT(TX(R1)-TV(R1),TY(R1))<>3THENTV(R1)=-TV(R1):RETURN
930 ONQGOTO940,980
940 TV(R1)=0:TW(R1)=(SGN(MY-TY(R1)))*8:Q=Q+1
950 IFSTATUSPOINT(TX(R1),TY(R1)+TW(R1))<>3THENRETURN
960 IFSTATUSPOINT(TX(R1),TY(R1)-TW(R1))<>3THENTW(R1)=-TW(R1):RETURN
970 ONQGOTO,980,900
980 '□□□□□ テキヲ ヤッツケタ □□□□□
990 BEEP1:CMD LINE(TX(R1),TY(R1))-(TX(R1)+7,TY(R1)+7),3,BF:BEEP0
1000 SWAP TX(R1),TX(TL):SWAPTY(R1),TY(TL):TL=TL-1
1010 SC=SC+20:GOSUB1030:IFTL<0THENST=ST+1:GOTO 340ELSE510
1020 '□□□□□ スコア ヒョウシ゛ □□□□□
1030 LOCATE30,4:PRINTUSING"#####";SC:LOCATE30,8:PRINTUSING"#####";HS:RETURN
1040 '□□□□□ テ゛-タ □□□□□
1050 DATA 16,8,5460,20485,-15332,-641,21525,25097,22693,5460
1060 DATA 16,8,640,-22486,-17746,-29006,10280,-28410,-31662,10920
1070 DATA 16,8,25225,-6101,-13661,32125,32125,-13661,-6101,25225
```

評…じょう談とも言えん。影のために，ク，ククーッ！（編集長）




by はとぽっぽ



★今度の高田みずえさんの新曲が「かげふみ」という曲だ。これで影さんも芸能界入りだ。そして，ぼくもいっしょに！（京都府京都市・**影ときどき変人13才**）…【**影：これで??グハハハ，ばかいっちゃいけないよ!!**】

PC-8001mkII用

# INGRY

エントリーコード P8II②

M・C・N・T



## ■ 遊びかた

5213で,「INGRY」を上下左右に動かして,キャンディーをポジションのとおりならべたら,スペース・バーを押して,はいできあがりーというゲームです。ジャマシラーが追ってくるので,キャンディーで押しつぶしましょう。

ジャマシラーに捕まったり,キャンディーでキャンディーをつぶしたり,キャンディーを外に出したり,時間がなくなるとMISSになります。3回MISSをすると,GAME OVERです。あとは,やって覚えましょう。

## ■ プログラムについて

キャラクタのPUTと不気味な音楽にマシン語を使っています(したがって,DATAだらけ)。

最後に…,射野紅魔,魔古珍,のったぞおぉ。「MCNTは有名になるんだぁ…」と言ったわりにはイマイチですねェ。

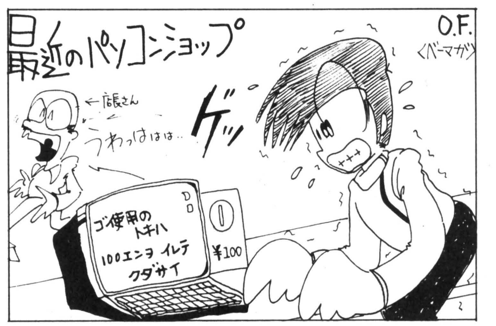
**◎参考にしたもの**

「PC8001 マシン語入門 I/II」(電波新聞社)

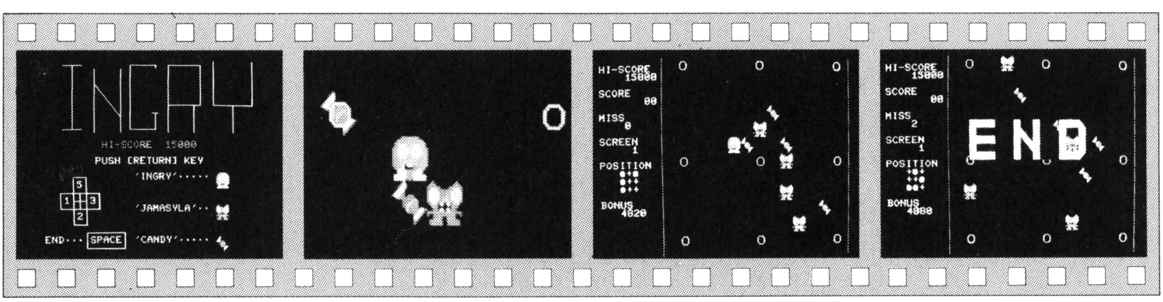
### CHECKER FLAG

**編**:アイデアがいいですね。画面構成も,まあまあという感じがします。

**Dr.D**:うむ,画面構成が市販ソフトのようだな。だが,40×25を使うよりは,32×25をゲーム画面として,残りを点数等の表示に使ったほうが,高速化にもつながるし,キャラクタの密度もよくなるぞ。




by O.F.




《写真1》 タイトル画面とキャラクタの紹介

《写真2》 わっせわっせ! キャンディーを運びます

《写真3》 キャンディーでジャマシラーをつぶしました

《写真4》 終わっちゃった! むずかしい!!



★ここで一句「停電でアルコンどもが大さわぎ」。(兵庫県姫路市・平野重保15才)……【影:「さわいでも元に戻らぬプログラム」。編:冷たいことを!「入力前,確認しよう天気予報」。今日は上品ですねえ!!】

```
10 CLEAR 100,&HCFFF:DEFINT A-Z:DEF USR=&HD000:DEF USR1=&HD200:CMD SCREEN 2,0,7
20 DIM A(5),B(5),U(2,2),G(13,11)
30 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:CMD CLS 3
40 GOTO 1070
50 S=0:ME=1:M=0:Z=1:IP=0
60 X=0:Y=0:T=500:CMD CLS 3
70 CMD LINE(85,0)-(85,199),1:CMD LINE(319,0)-(319,199),1
80 FOR I=0 TO 13:FOR I1=0 TO 11:G(I,I1)=1:NEXT I1,I
90 FOR I=1 TO 5:A(I)=13:B(I)=11:NEXT:G(13,11)=3
100 POKE C,&H85:POKE C+1,&HD0:V=USR(3339)
110 LINE(3,14)-(5,16),"+",7,BF:COLOR 6
120 FOR I=0 TO 2:FOR I1=0 TO 2:U(I,I1)=0:NEXT I1,I:DO=0
130 R=RND(1)*3:R1=RND(1)*3
140 IF U(R,R1)=0 THEN U(R,R1)=4:DO=DO+1:LOCATE 3+R,14+R1:PRINT "●"
150 IF DO<4 THEN 130
160 FOR I=1 TO 4
170 R=RND(1)*12+1:R1=RND(1)*10+1
180 IF G(R,R1)=1 THEN G(R,R1)=4:POKE C,&HC5:POKE C+1,&HD0:V=USR(R*256+R1) ELSE 1
70
190 NEXT:RESTORE 790
200 FOR I=1 TO 9:READ R,R1:LOCATE R,R1:COLOR 3:PRINT "⌒";CHR$(29);CHR$(29);CHR$
(31);"∪";
210 NEXT:COLOR 7
220 LOCATE 0,1:PRINT "HI-SCORE"
230 LOCATE 3,2:PRINT USING"#####0";H
240 LOCATE 0,4:PRINT "SCORE"
250 LOCATE 3,5:PRINT USING"#####0";S
260 LOCATE 0,7:PRINT "MISS"
270 LOCATE 3,8:PRINT M
280 LOCATE 0,10:PRINT "SCREEN"
290 LOCATE 4,11:PRINT ME
300 LOCATE 0,13:PRINT "POSITION"
310 LOCATE 0,18:PRINT "BONUS"
320 LOCATE 3,19:PRINT USING"###0";T
330 POKE C,&H45:POKE C+1,&HD0:V=USR(0):RESTORE 730:GOSUB 800
340 I=INP(0):XX=X+(I=253ANDX>0)-(I=247ANDX<13):YY=Y+(I=223ANDY>0)-(I=251ANDY<11)
:IFINKEY$=" "THEN950
350 ONG(XX,YY)GOTO 390,410,820
360 X1=XX+(XX-X):Y1=YY+(YY-Y):IFX1<0ORX1>13ORY1<0ORY1>11THEN820ELSEIFG(X1,Y1)=4T
HEN820
370 IFG(X1,Y1)=3THENS=S+7:LOCATE3,5:PRINT USING"#####0";S:V=USR1(256)
380 POKEC,&HC5:POKEC+1,&HD0:V=USR(X1*256+Y1):G(X1,Y1)=4
390 POKEC,5:POKEC+1,&HD1:V=USR(X*256+Y):G(X,Y)=1:X=XX:Y=YY
400 POKEC,&H45:POKEC+1,&HD0:V=USR(X*256+Y):G(X,Y)=2
410 R=RND(1)*5+1:IFG(A(R),B(R))=3THEN450
420 A(R)=RND(1)*14:B(R)=RND(1)*12
430 IFG(A(R),B(R))>1ORABS(X-A(R))+ABS(Y-B(R))<3THEN420
440 BEEP1:POKEC,&H85:POKEC+1,&HD0:V=USR(A(R)*256+B(R)):G(A(R),B(R))=3:BEEP0:GOTO
 500
450 IFRND(1)>.5THENFX=A(R):FY=B(R)+SGN(Y-B(R))ELSEFX=A(R)+SGN(X-A(R)):FY=B(R)
460 POKEC,5:POKEC+1,&HD1:V=USR(A(R)*256+B(R)):G(A(R),B(R))=1
470 ONG(FX,FY)GOTO 480,820,480,490
480 A(R)=FX:B(R)=FY
490 POKEC,&H85:POKEC+1,&HD0:V=USR(A(R)*256+B(R)):G(A(R),B(R))=3
500 LOCATE3,19:PRINT USING"###0";T:T=T-1:IFT<0THEN820 ELSE340
510 DATA 46,23,4E,CD,27,D0,ED,5B,25,D0,01,10,04,C5,E5,1A
520 DATA 77,13,23,05,20,F9,E1,01,50,00,09,C1,0D,28,02,18
530 DATA EC,AF,D3,5F,C9,00,D0,11,00,05,78,21,16,80,A7,28
540 DATA 04,19,3D,18,F9,11,04,00,79,A7,28,04,19,3D,18,F9
550 DATA 3E,04,D3,5C,C9
560 DATA 00,AA,AA,00,0A,AA,AA,A0,2A,AA,AA,A8,2A,FA,AF,A8
570 DATA AB,FE,BF,EA,AB,CE,B3,EA,AB,FE,BF,EA,AA,FA,AF,AA
580 DATA AA,AA,AA,AA,AA,A5,5A,AA,AA,93,C6,AA,2A,90,06,A8
590 DATA 0B,A5,5A,E0,03,FA,AF,C0,3F,FA,AF,FC,3F,F2,8F,FC
600 DATA 04,00,00,10,15,00,00,54,55,50,05,55,5F,55,55,F5
610 DATA 7F,D5,57,FD,7C,D6,97,3D,7F,D6,97,FD,5F,55,55,F5
620 DATA 15,4C,31,54,05,40,01,50,01,4C,31,40,55,55,55,55
630 DATA 41,55,55,41,01,54,15,40,15,54,15,54,2A,A8,2A,A8
640 DATA 00,10,00,00,00,70,00,00,01,F0,00,00,07,D0
650 DATA 00,00,1F,50,00,00,7D,51,50,00,05,55,A8,00,00,16
660 DATA 95,00,00,1A,55,00,00,19,55,00,00,09,55,75,00,01
670 DATA 55,D4,00,00,07,50,00,00,0D,40,00,00,05,00,00,00
680 DATA 04,00
690 DATA 46,23,4E,11,FF,15,D5,CD,0F,D2,D1,0D,20,F8,C9,60
700 DATA 3A,67,EA,CB,EF,D3,40,1B,7A,B3,28,15,25,20,F8,60
710 DATA 3A,67,EA,CB,AF,D3,40,1B,7A,B3,28,05,25,20,F8,18
720 DATA DE,AF,D3,40,C9
730 DATA 28,22,1E,22,28,22,1E,22,28,28,2D,2D,28,28,2D,0
740 DATA 33,28,28,33,2D,26,26,2D,33,28,28,33,2D,36,33,0
750 DATA 28,22,1E,22,19,22,1E,22,28,28,2D,2D,33,33,33,0
760 DATA 33,22,1E,22,26,28,2D,33,22,26,28,2D,22,26,28,2D
770 DATA 33,22,1E,22,26,28,2D,33
780 DATA 22,28,31,28,22,0
790 DATA 12,0,12,12,12,22,24,0,24,12,24,22,36,0,36,12,36,22
800 READ P$:IF P$="0" THEN RETURN
810 V=USR1(768+VAL("&H"+P$)):GOTO 800
820 POKE C,5:POKE C+1,&HD1:V=USR(X*256+Y)
830 POKE C,&H45:POKE C+1,&HD0:V=USR(XX*256+YY)
840 V=USR1(2612):POKE C,5:POKE C+1,&HD1:V=USR(XX*256+YY)
850 V=USR1(276):FOR I=1 TO 1500:NEXT
860 M=M+1:IF M=3 THEN 870 ELSE 60
870 COLOR 5,0,0
880 LOCATE 13,8 :PRINT "███  ▌▐  ██◣
890 LOCATE 13,9 :PRINT "▌    ◣▐  ▌▐
900 LOCATE 13,10:PRINT "███  ▌◣▐ ▌▐
910 LOCATE 13,11:PRINT "▌    ▌ ◣ ▌▐
920 LOCATE 13,12:PRINT "███  ▌▐  ██◤
930 IF S>=H THEN H=S:LOCATE 16,14:PRINT "HI-SCORE!"
940 RESTORE 740:GOSUB 800:FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOTO 1110
950 TA=(G(1,0)=U(0,0))+(G(1,6)=U(0,1))+(G(1,11)=U(0,2))
960 TA=TA+(G(7,0)=U(1,0))+(G(7,6)=U(1,1))+(G(7,11)=U(1,2))
970 TA=TA+(G(13,0)=U(2,0))+(G(13,6)=U(2,1))+(G(13,11)=U(2,2))
980 IF TA>-4 THEN 820
990 RESTORE 750:GOSUB 800:ME=ME+1:Z=Z+1:IP=IP+1
1000 IF IP=5 THEN IP=0 ELSE 1020
1010 RESTORE 780:GOSUB 800:IF M=0 THEN S=S+1000 ELSE M=M-1
1020 FOR I=1 TO 250:NEXT:S=S+T:IF Z=3 THEN Z=0 ELSE 60
1030 CMD CLS 3:OUT 81,0:RESTORE 760:FOR I=0 TO 23:READ P$
1040 V=USR1(1024+VAL("&H"+P$)):FOR I1=1 TO 10:NEXT
1050 V=USR1(1024+VAL("&h"+P$)):NEXT
1060 WIDTH 40:GOTO 60
1070 H=1500:VA=0:FOR I=&HD000 TO &HD104:READ A$:VP=VAL("&H"+A$):POKE I,VP:VA=VA+
(VP-128):NEXT
1080 FOR I=&HD200 TO &HD234:READ A$:VP=VAL("&H"+A$):POKE I,VP:VA=VA+(VP-128):NEX
T
1090 IF VA<>-9837 THEN PRINT "DATA ﾏﾁｶﾞｯﾃﾙﾖ !":END
1100 FOR I=&HD105 TO &HD144:POKE I,0:NEXT
1110 CMD CLS 3:C=&HD025:LOCATE 0,0:COLOR 6,0,0
1120 PRINT "     ─┬─       ┌──┐ ┌──┐ │   │
1130 PRINT "      │  │   │ │    │    │ │   │
1140 PRINT "      │  │   │ │    │    │ │   │
1150 PRINT "      │  │╲  │ │    │    │ │   │
1160 PRINT "      │  │ ╲ │ │    │    │ │   │
1170 PRINT "      │  │  ╲│ │    ├──┬─┘ └─┬─┘
1180 PRINT "      │  │   ╲ │  ┬ │  │     │
1190 PRINT "      │  │   │ │  │ │  │     │
1200 PRINT "     ─┴─ │   │ └──┘ │  │     │
1210 COLOR 4:PRINT
1220 PRINT USING "                HI-SCORE #####0";H:COLOR 7:PRINT
1230 PRINT "            PUSH [RETURN] KEY":COLOR 5:PRINT
1240 POKE C,&H45:POKE C+1,&HD0:V=USR(2311)
1250 POKE C,&H85:POKE C+1,&HD0:V=USR(2313)
1260 POKE C,&HC5:POKE C+1,&HD0:V=USR(2315)
1270 PRINT "      ┌─┐          'INGRY'.....
1280 PRINT "      │5│
1290 PRINT "    ┌─┼┼┼─┐
1300 PRINT "    │1├┼┤3│
1310 PRINT "    └─┼┼┼─┘        'JAMASYLA'..
1320 PRINT "      │2│
1330 PRINT "      └─┘
1340 PRINT "          ┌─────┐
1350 PRINT " END...│SPACE│ 'CANDY'.....
1360 PRINT "          └─────┘  ";
1370 R=RND(1):IF INKEY$=CHR$(13) THEN 50 ELSE 1370
```



★7月号イラストベスト5：1位MC－A，2位童夢，3位はとぽっぽ，4位石野健一，5位BUK。(福島県伊達郡・ME14才)…【**編集長**:ボーナス時期だ。編集部ベスト5を発表しようかな？**影**:編集長お茶が入りました!!】

PC8801/mKⅡ用

# もぐら

エントリーコード P88①

おぎす




## ＊はじめに

88はおそい!!マシン語でもなければ，絵を動かすのがたいへんと言われていたが，この私が考えたわざ，名づけて「ハイパーおぎす」を使えば，なんと，キャラクタ・グラフィックと同じスピードで動かせてしまう(もちろんベーシック)。そのひみつは，グラフィックで絵（キャラクタ）を描いて，その上からキャラクタ・グラフィックでマスクをしてしまうというものである。

### CHECKER FLAG

**編**：もぐらのキャラクタがすごくかわいいですね！ベーシックにしては動きもわりと早いし。

**Dr.D**：うむ，ゲーム自体はよくあるパターンだが，キャラクタ・グラフィックでマスクをするとはよく考えたものだ。これは88だけでなく他機種でも有効に使えるな。参考にしてみると，いろいろおもしろいものができるぞ！

**影**：投稿待ってるぜ！

## ＊遊びかた

あなたは，画面の上に表示されるデンキスタンドを左右に動かして，下からつぎつぎに押しよせるモグラをやっつけてください。

モグラが，デンキスタンドの下の土までくると，毒ガスをはき出して，大気が汚染されてしまいます。汚染度が100%を超えると，ゲーム・オーバーになります。モグラは，完全に消えるまで光線を当てなければなりません。また，ときどきよみがえることもあります。

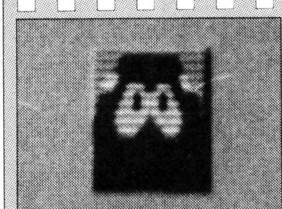
左 ← [1]　　　[3] → 右

[スペース] 光線

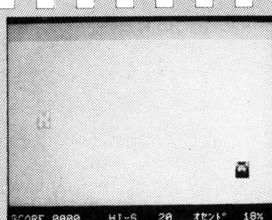
《第１図》 キー操作の説明

## ＊最後に

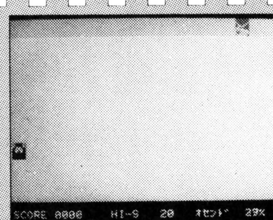
みなさんも，この「ハイパーおぎす」を使って，88や他の機種で，速いゲームを作ってください。



《写真１》 もぐらは，こんな顔をしています




《写真２》 もぐらが完全に消えるまで光線発射！




《写真３》 もぐらが一番上にくると，このとおり(右上)




《写真４》 もぐらでゲーム・オーバーを描きます



★ゼビウスの音楽をバックに，どじょうすくいをするとかっこいいですよ。（大阪市・吉村行雄13才）…【編：影さん，とつぜんハッピ着てどうしたの？影：アラエッサッサー!!編：もうどうしようもない!!】

```
10 WIDTH 40,25 : COLOR 2 : OUT 82,1 : SCREEN 0,3 : CLS 3 : S$=STRING$(39,"■")
20 DIM HITO%(99),TEKI1%(99),TEKI2%(99),X(180),Y(180),Z(180)
30 CONSOLE ,,0 : DEFINT A-Z : LOCATE 10,10 : PRINT " ｼｮｳｼｮｳ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ "
40 GOSUB *MAKE : GET(0,0)-(30,15),HITO%
50 GOSUB *MAKE : GET(0,0)-(30,15),TEKI1%
60 GOSUB *MAKE : GET(0,0)-(30,15),TEKI2%
70 LINE(0,0)-(31,16),0,BF : GOSUB *DRAW : CONSOLE ,,,1
80 COLOR 0 : FOR Y=0 TO 25 : PRINT S$ : NEXT
90 COLOR@(0,0)-(39,22),1 : COLOR@(0,0)-(39,3),4 : COLOR@(0,0)-(39,1),0
100 '
110 SCREEN 0,0 : XH=17 : M!=1 : RANDOMIZE VAL("RIGHT$(TIME$,2)")
120 P=&HF3C8 : BEEP 1 : BEEP 0 : CH$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
130 COLOR 7 : LOCATE 1,24 : PRINT "SCORE 0000    HI-S 0000    ｵｾﾝﾄﾞ 000% ";
140 LOCATE 20,24 : COLOR 7 : PRINT USING"####";SC;:COLOR=(2,2)
150 FOR N=1 TO M!
160  I=INP(0) : L=INP(9) : IF NOT(I=255) THEN GOSUB *MOVE
170  LOCATE XH,0 : PRINT "  ";CH$;"  ";: IF L=191 THEN GOSUB *LIGHT
180  IF Z(N) THEN 190 ELSE X(N)=INT(RND*18)*2+1 : Z(N)=-2 : Y(N)=22
190  IF PEEK(P+X(N)*2+Y(N)*120)=ASC("*") THEN GOSUB *SCORE
200  COLOR 1 : LOCATE X(N),Y(N) : PRINT "■■";CH$;"■■";: COLOR 0
210  IF Z(N) THEN 220 ELSE 250
220  Y(N)=Y(N)+Z(N) : LOCATE X(N),Y(N) : PRINT "  ";CH$;"  ";
230  IF  Y(N)=20 THEN LOCATE X(N),23:  PRINT "■■";
240  IF Y(N)<=2 THEN GOSUB *POISON
250 XJ=XH : NEXT : M!=M!+.033: GOTO 150
260 '
270 *MOVE
280 XH=XH-((I=253)*(XH>1)-(I=247)*(XH<35))*2 : BEEP 1 :BEEP 0
290 LOCATE XJ,0 : PRINT "■■";CH$;"■■" : RETURN
300 '
310 *SCORE
320 BEEP 1 : FOR B=1 TO 25 : NEXT : BEEP 0
330 COLOR 7 : Z(N)=0 : S=S+10 : LOCATE 7,24 : PRINT USING"####";S;: COLOR 0
340 RETURN
350 '
360 *LIGHT
370 FOR Y1=4 TO 22 STEP 2 : COLOR 6
380 BEEP 1 : FOR B=1 TO 5 : NEXT : BEEP 0
390 IF PEEK(P+XH*2+Y1*120)=ASC(" ") THEN A=0 ELSE A=1 : BEEP 1:BEEP 0
400 LOCATE XH,Y1 : PRINT "**";CH$;"**" : IF A THEN 410 ELSE 420
410 COLOR 1 : LOCATE XH,Y1 : PRINT "■■";CH$;"■■";: NEXT
420 COLOR 0 : LOCATE XH,23:PRINT "  ";: RETURN
430 '
440 *POISON
450 O=RND*32 : OC=O+OC : Y(N)=22 : Z (N)=0
460 FOR A=1 TO 45 : BEEP 1 : FOR B=1 TO 5 : NEXT : BEEP 0 : NEXT : COLOR 4
470 LOCATE X(N),2 : PRINT "■■";CH$;"■■";: COLOR 7 : LOCATE 33,24
480 PRINT USING"###";OC;: COLOR 0 : IF OC>=100 THEN GOTO *FINISH ELSE RETURN
490 '
500 *FINISH
510 RESTORE 1180 : COLOR=(2,1) : COLOR@(0,0)-(39,23),0 : COLOR 0
520 FOR Y=5 TO 14 : READ A$ : LOCATE 5,Y : PRINT A$;: NEXT
530 FOR J=0 TO 10  : Z(J)=0 : Y(J)=22 : NEXT : OC=0 : O=0
540 IF SC<=S THEN SC=S
550 LOCATE 10,23:COLOR 5:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾙ? y/n";
560 A$=INKEY$ : IF A$="n" THEN END
570 IF A$="y" THEN SCREEN 0,2:CLS:COLOR=(2,2):GOTO 80 ELSE 550
580 *DRAW
590 FOR X=16 TO 580 STEP 32 : PUT(X,0),HITO% : NEXT
600 FOR X=16 TO 580 STEP 32 : PUT(X,16),TEKI2% : NEXT
610 FOR Y=32 TO 175 STEP 16 : FOR X=16 TO 580 STEP 32
620 PUT(X,Y),TEKI1%,PSET : NEXT X,Y :RETURN
630 *MAKE
640 LINE(0,0)-(31,16),0,BF : FOR Y=0 TO 15 : READ A$ :  FOR X=0 TO 30
650 C=VAL(MID$(A$,X+1,1)) : PSET(X,Y),C
660 NEXT X,Y :RETURN
670 '                (C) Ogisu.
680 DATA"4444444                        "
690 DATA"44   44444                     "
700 DATA" 44      44444   7777          "
710 DATA"  44          411111111        "
720 DATA"  44           11111441        "
730 DATA"   44          11111441        "
740 DATA"    44        1111114411       "
750 DATA"     44     111111111444111    "
760 DATA"     44   11111111111114444111 "
770 DATA" 444444411111111111111111444411"
780 DATA" 44444441111111111111111111111111"
790 DATA"           6666666666666666    "
800 DATA"      6 6     66666666666     6"
810 DATA"    6      6               6   "
820 DATA" 66      6   6  6  6 6  6     6"
830 DATA"      6    6   6   6  6   6    "
840 '
850 DATA"1111111111111111111111111111111"
860 DATA"1111111       222       1111111"
870 DATA"111111       22222       111111"
880 DATA"1111777   2 2 2 2 2     7771111"
890 DATA"111777  2777772 277772  777111"
900 DATA"11  2 2 777  77777  772 2 2 11"
910 DATA"1  2 2 7777  77777  7772 2   1"
920 DATA"1   2 77777777727777777772 2  1"
930 DATA"   2 2777777772 27777777 2     "
940 DATA"  2 2 2777772 2 2 27777 2 2    "
950 DATA" 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2   "
960 DATA"2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2  "
970 DATA" 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2   "
980 DATA"  2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2    "
990 DATA"     2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2     "
1000 DATA"            2 2 2 2            "
1010 '
1020 DATA" 2     2     2   2       2     "
1030 DATA"  2     2     2   2     2      "
1040 DATA"   2   2     2   2     2       "
1050 DATA"72      2     2   2         72"
1060 DATA" 7272  2     2   2       7272 "
1070 DATA"    7272              7272     "
1080 DATA"      72727      72727         "
1090 DATA"      72727272727272           "
1100 DATA"  777777                       "
1110 DATA" 7414141477777777777           "
1120 DATA"74  515  4141414141417777777  "
1130 DATA"71  555  14141414141414141417 "
1140 DATA"74       414141414141414141417"
1150 DATA" 71     414141414141414141417 "
1160 DATA"  741414141414141414141414147  "
1170 DATA"   41741741741741741741741741  "
1180 '
1190 DATA"■    ■■■■   ■■■ ■■■■ ■■       "
1200 DATA" ■■■■■■■  ■  ■■  ■■  ■■ ■■■■■■"
1210 DATA" ■■   ■■     ■■ ■  ■ ■■      ■"
1220 DATA" ■■■ ■■■ ■■■ ■■ ■■■■ ■■ ■■■■■■"
1230 DATA"■   ■■■  ■■  ■   ■■   ■       "
1240 DATA"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1250 DATA"■■■■   ■■ ■■■ ■     ■    ■■■■■"
1260 DATA"■■■ ■■■ ■ ■■■ ■ ■■■■■ ■■■ ■■■■"
1270 DATA"■■■ ■■■ ■■   ■■   ■■■    ■■■■■"
1280 DATA"■■■■   ■■■■ ■■■     ■ ■■■ ■■■■"
```

PC-8801 MK II

★ぼくは，どんなむずかしいアドベンチャーゲームでも，一瞬にしてとかしてしまう方法を知っている。それは，ソフトに塩酸をぶっかけるのだ!!（京都府八幡市・ＲＧＢ須山14才）…【編：影さんにかけてなぞとける？】

# ミサイル ショック

エントリーコード P88②

豊田 哲郎



## ■プロローグ

2017年，とつぜん空に，巨大な宇宙船が出現した。その中から銀色に光る異星人が，地上に降りてきて，われわれの都市をつぎつぎと占領していった。人びとは捕まえられて,異星人の使うセッケンにされてしまった。たった一人生き残ったあなたは，丘の上にある，第三次世界大戦中に使われていたミサイル発射基地へ行き，そこのミサイルを異星人に向けて打ちこむことを決意した。はたしてあなたは，人類を救うことができるだろうか？

### CHECKER FLAG

**編**：けっこう難しいゲームですね！動きも早いですし。

**Dr. D**：そうじゃな。マシン語を多用してるからな。画面は少しさみしい気もするが，このゲームのいいところは，ただ撃ち落とすのではなく，ミサイルが落ちるときのタイミングを計算しなくてはいけない点だ。しかし，それだけでもずいぶんおもしろくなる。アイデア勝ちというところかな。

**影**：そう！ベーマガはアイデアだ!!

## ■あそびかた

ＲＵＮしてしばらくすると，都市の風景が表示されます。飛行機(30点)，ヘリコプター(20点)，トラック(10点)が，かわりばんこに画面を横ぎって行くので,ミサイルでそれを破壊してください。

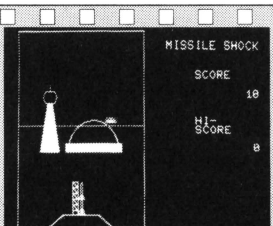
飛行機は[Q]，ヘリコプターは[A]，トラックには[Z]キーで照準をあわせてください。すると，そのとおりに進路にアンダー・ラインが引かれます。また,地下からは，ミサイルがニョキニョキと出てきます。完全に地上に出ると発射ＯＫ！スペース・キーで発射です。

ミサイルは，遠くかなたへ孤を描いて飛んでいきます（このとき，照準を変えることはできません）。

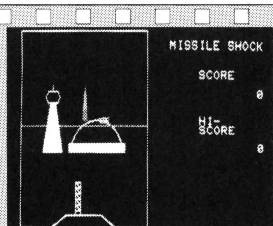
ミサイルが飛んでいるときに，[4]，[6]で左右に少し方向を変えられますが，一度変えるともとにもどりません。そこに，このゲームのむずかしさがあります。

１ゲーム100秒です。

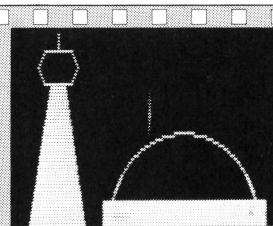
☆　☆　☆



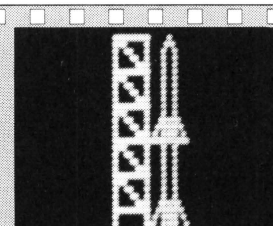

《写真１》まず照準を合わせます(画面中央)




《写真２》ミサイル発射!!三次元的に飛行！



《写真３》遠くまで飛んで行きました。当たるかな？



《写真４》ミサイル部分を拡大。感じは出ている

★ベーマガに載れない友達が，ベーマガの上にのっていた。（千葉県君津市・１の４カバス12才）…【**影**：そんなことやってるから載れないんだよな！**編**：神棚に乗せておがんでいる読者もいるよ。**編集長**：言いすぎ!!】

## ミサイル・ショックのプログラム・リスト

```
100 COLOR=(1,3),(0,0),(7,7),(4,4):CLEAR,&HBDAF:GOSUB 360
110 DEF USR1=&HC120:DEF USR2=&HC2D3:DEF USR3=&HC1B9:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0
120 CLS 3:WIDTH 40,25:SC=0:COLOR 4:LINE (62,170)-(62,1):LINE -(336,1)
130 LINE -(336,170):LINE -(266,170):LINE -(236,159):LINE -(161,159)
140 LINE -(129,170):LINE -(62,170) :LINE (181,130)-(192,159),,B
150 LINE (181,130)-(192,135):LINE -(181,135):LINE -(192,140):LINE -(181,140)
160 LINE -(192,145):LINE -(181,145):LINE -(192,150):LINE -(181,150)
170 LINE -(192,155):LINE -(181,155):CIRCLE (226,103),55,1,0,3.15,.5
180 LINE (166,96)-(286,103),,BF:LINE (131,50)-(131,45)
190 LINE (111,103)-(126,60):LINE -(136,60):LINE -(151,103):LINE -(111,103)
200 PAINT (117,102):LINE (121,60)-(141,60):LINE -(146,55):LINE -(141,50)
210 LINE -(121,50):LINE -(116,55):LINE -(121,60)
220 LOCATE 24,1:PRINT "MISSILE SHOCK":LOCATE 28,4:PRINT "SCORE"
230 LOCATE 28,9:PRINT "HI-":LOCATE 28,10:PRINT "SCORE":LOCATE 33,12
240 PRINT USING"####";HS:POKE &HBFF3,0:U=USR1(0)+USR3(0)
250 TIME$="00:00:00":ON TIME$="00:01:40" GOSUB 320:TIME$ ON
260 REM    MAIN       ----------------------------------------
270 POKE &HBFE0,15:LOCATE 33,6:PRINT USING"####";SC
280 U=USR2(0):ON PEEK(&HBFE0)-14 GOTO 280
290 COLOR=(0,2):FOR I=0 TO 30:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:COLOR=(0,0)
300 SC=SC+40-10*(PEEK(&HBFE0)-15):U=USR3(0):GOTO 270
310 REM    GAME OVER ----------------------------------------
320 TIME$ OFF:IF HS<SC THEN HS=SC:LOCATE 24,14:PRINT "HI-SCORE!":BEEP
330 LOCATE 24,16:PRINT "GAME OVER":LOCATE 23,19:PRINT "PUSH [S] KEY"
340 I$=INKEY$:IF I$="s" OR I$="S" THEN RETURN 120 ELSE 340
350 REM    MACHINE.L ----------------------------------------
360 A=&HBDB0:FOR I=0 TO 42:C=0:READ I$,D:FOR J=1 TO 63 STEP 2
370 B=VAL("&H"+MID$(I$,J,2)):C=C+B:POKE A,B:A=A+1:NEXT
380 IF D<>C MOD 256 THEN PRINT "Error in";400+I*10:BEEP:END
390 NEXT:RETURN
400 DATA 00C001C007C3FFFF07C301C000C000000000FE7F10087E7FFFF97FFE00000000,&H9B
410 DATA 000000007E008A008BFFFFFFE3C91C360100244A02484D64099002E001C00080,&HB4
420 DATA 0000000092002400D90054002C00080F34C260044CB39CB1FCB39CB1FCB39CB,&HE3
430 DATA 1FC5CB25CB14CB25CB14CB25CB14CB25CB14444DCB25CB14CB25CB14090108C0,&H21
440 DATA 09C109CB27CB10CB27CB10CB27CB10000E1EC51A47131A4F13F1F5D51600FE00,&HEA
450 DATA 2809CB38CB19CB1A3D20F7D35C78AE772379AE77237AAE77014E00D35F09D1C1,&HBC
460 DATA 0D20CFFBC900E088D908D4083AFFBF87C6766F26BE56235EEB0622F3D35C3ECC,&H09
470 DATA AE772310F9D35FFBC93AFFBF4FDB05FEFB280DDB02FEFD2815DB04FEFD281EC9,&H9A
480 DATA 79FE00C8CD7CBEAF32FFBFC37CBE79FE01C8CD7CBE3E0132FFBFC37CBE79FE02,&HCE
490 DATA C8CD7CBE3E0232FFBFC37CBE00800140022002200220022002200220022002200220,&HCD
500 DATA 022002206B00AA812A43EBE02200220022002200220022002206B00AA8,&HD6
510 DATA 12A422A23C9E0000008001400140014001400140014003600550 0E380220,&HBB
520 DATA 02200220022002200220 06B00AA812A422A23C9E00000080008000800080080,&HE6
530 DATA 03600140014001400360055000001C00080008000801C000800080008000000,&H60
540 DATA 1D0080820100401D000021FEBF1170BF06081A13772B10FA219F8011DCBE3E1D,&HC8
550 DATA 3241BECDBBBFC9003AFEBFFE00C8218280856FE511DCBED5CDBBBFD1E13AFEBF,&H6A
560 DATA 3D32FEBF2D00CDBBBFC9003AFEBF473E1E903241BECD00BEC900000000000000,&H18
570 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,&H00
580 DATA 00000000000000000000000000000003AFDBFFE00C83AF9BFFE00C02AFBBF11,&H61
590 DATA DCBE3E1D3241BED5E5CD00BEE1D12D2D2D0000253AFABF84673E4522FBBFBD,&HF0
600 DATA 3005C300BE00003E0132F9BF1118BF3E163241BEC300BE003AFDBFFE00C83AF9,&HBC
610 DATA BFFE01C02AFBBF1118BF3E163241BED5E5CD00BEE1D12D2D0000253AFABF8467,&H23
620 DATA 3E2022FBBFBD3005C300BE00003E0232F9BF1146BF3E0B3241BEC300BE3AF9BF,&HDA
630 DATA FE02C02AFBBF1146BF3E0B3241BED5E5CD00BEE1D12D00253AFABF84673E1022,&HCB
640 DATA FBBFBD3005C300BE00003E0332F9BF115EBF3E083241BEC300BE5F48383AF9BF,&H4F
650 DATA FE03C03AFFBF06CA806F26C07EF53E083241BE2AFBBF115EBFD5E5CD00BEE1D1,&H51
660 DATA F1BD20063E0432F9BFC92C253AFABF846722FBBFCD00BEC93AFABFFE01C0DB00,&HB5
670 DATA FEEF2807FEBFC03E021801AF32FABFC9AF32FFBF3E0432F9BFCD7CBEC9003AF9,&H23
680 DATA BFFE04CC7ABF3AFDBFFE012816CD99BE3AFEBFFE00C298BFDB09FEBFC03E0132,&HFD
690 DATA FDBFC9CD00C0CD48C0CD8DC0CDCDC0CD08C1C9003E083241BE3AF9BFFE042834,&H81
700 DATA 3AF3BFFE00C8ED5BF1BF2AF5BFE5D5CD00BED1E13AF3BFFE032005AF32F3BFC9,&HED
710 DATA 11F0BDFE0228021EE0ED53F1BF3C32F3BFC300BE2AFBBF22F5BF11F0BDED53F1,&H20
720 DATA BF3E0132F3BFC300BEAF32EFBF32EEBF2138F822ECBF11B0BDCDD8C1C900003A,&HD6
730 DATA EEBF3C32EEBFC9003E083241BEE5D5CD00BED1E1C91084673E10835FC300BE3A,&HAE
740 DATA EFBFFE00C03AEEBFE600C02AECBFE511B0BDD5CD00BED1E1253E08BC300622EC,&HAE
750 DATA BFC300BE3E0132EFBF21480822ECBF11C0BDC300BE3AEFBFFE01C03AEEBFE601,&H21
760 DATA C02AECBFE511C0BDD5CD00BED1E1243EE6BC380622ECBFC300BE3E0232EFBF21,&HEB
770 DATA 60F022ECBF11D0BDC300BE3AEFBFFE02C03AEEBFE603C02AECBFE511D0BDD5CD,&H6E
780 DATA 00BED1E1253E01BC300622ECBFC300BE3E0332EFBFC93AF9BFFE04C03AEFBFF5,&H8F
790 DATA 3AFFBFFE00281AFE01280BF1FE00C00E1011B0BD1813F1FE01C00E1111C0BD18,&H55
800 DATA 08F1FE02C00E1211D0BD3AFCBFD608673AEDBFBCD891BCD02AECBF7932E0BFCD,&H34
810 DATA 00BEC93E083241BECDCFC1CDEFC1CD25C2CD5BC2CD86C23AE1BF3CFE03801AF,&H8A
820 DATA 32E1BFFE00C0CD2EC1CD64C13AEFBFFE03C0C3B9C1000000000000000000000,&H24
```

★買いたてのベーマガに防虫剤をはさんでおいた。よく日，ベーマガのプログラムからＢＵＧがなくなっていた。（大阪府大阪市・**田村尚之13才**）…【**影**：いい方法だ。**編**：バグだすのはだ〜れだ？**影**：まかせなさい‼】

PC-9801/E/F用

# キャット&マウス

中村けん牛




## はじめに

このゲームは，敵から逃げながら落ちているものを拾うという，単純なゲームです。注意してほしいのは，自分は猫で，追いかけてくるのがねずみだということです。なぜそうしたかというと，テレビなどを見ていると，なにかにつけて猫が悪者になっているからです。

## 遊びかた

猫君をカーソル・キーで動かして，落ちている物を拾います。拾いかたは，落ちている物のすぐとなりへ猫君をもっていって，スペース・キーを押します。用もないのにスペース・キーを押すと，SCOREから200点引かれます。

落ちている物は「りんご」,「ベーマガ」,「宝箱」の三つで，それぞれ，50点，100点，200点です。落ちている物を20個拾うと1面クリアで，ボーナスとして1000点もらえます。4面クリアすると，ねずみが2匹になります。2匹になると，そうとうむずかしくなります。

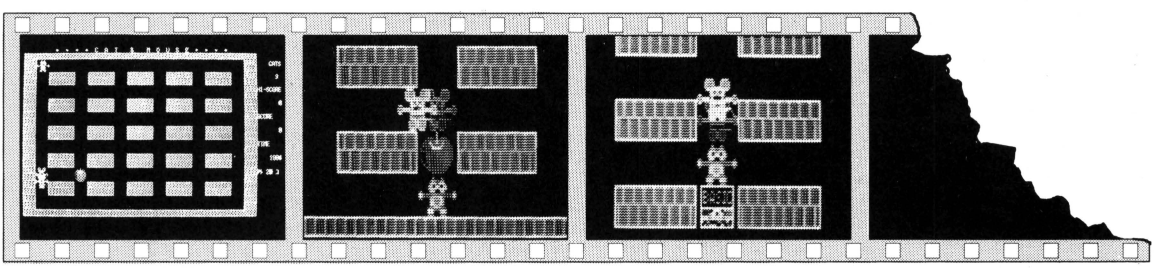
ねずみに4回つかまるか，TIMEが0になると，GAME OVERです。ねずみにつかまりそうになってどうしても逃げられないときは，シフト・キーを押すと最初にいたところにワープできますが，TIMEが200引かれます。

## 最後に

グラフィックにかなりこってみましたが，DATAが多くてすみません。今までの中で一番よくできたと自分では思っています。

### CHECKER FLAG

**Dr.D**：けん牛くんの作品も，久しぶりだな。追いかけゲームでキャラクタにこって，ベーマガも出てくるんだね。なるほど，画面はキレイだが，プログラムとなると——いま一つ，テクニックらしい所が見あたらんな。できはいいんだがね——。



**《写真1》左上からスタート！急げ，ねずみが追ってくるぞ!!**
**《写真2》アッ，アップルだっぷる！**
**《写真3》な，なんと，ベーマガなんですっちゃ！**

★1回のOFに編集部のフルキャラクタを出せるか！(岡山県新見市・比良雄一14才)……【**編**：これは大変!!**編集長**：オーイ，集まれ！**Dr.D**：年よりを急がせるとは。**つぐ美**：美容に悪いわ♥**なにわその他**：これで全員!?**影**：♈】

## キャット＆マウスのプログラム・リスト

```
10 ' CAT & MOUSE
20 RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
30 DIM MEZU%(100),MEKO%(100),TAKA%(100),APPL%(100),BASI%(100):TI=2000:TA=2000:KA
ZU=1:X5=16:Y5=8
40 RESTORE *MEKO:FOR A=0 TO 99:READ B:MEKO%(A)=B:NEXT
50 RESTORE *MEZUMI:FOR A=0 TO 99:READ B:MEZU%(A)=B:NEXT
60 RESTORE *TAKARA:FOR A=0 TO 99:READ B:TAKA%(A)=B:NEXT
70 RESTORE *APPLE:FOR A=0 TO 99:READ B:APPL%(A)=B:NEXT
80 RESTORE *BASIC.MAGAZINE:FOR A=0 TO 99:READ B:BASI%(A)=B:NEXT
90 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,3:CLS 3:SCREEN 0,0:GOTO 320
100 *MEKO
110 DATA 32,16,0,0,2048,16,0,0,0,0
120 DATA 5120,40,2048,16,0,0,8960,196,7168,56
130 DATA 0,0,32512,254,15872,124,0,0,-3328,207
140 DATA 29440,206,256,128,-512,127,32256,126,0,0
150 DATA 31856,3646,15360,56,0,0,-1,-1,112,3584
160 DATA 0,0,-1,-1,8048,3824,0,0,30832,3644
170 DATA 16128,248,0,0,30720,60,16128,248,0,0
180 DATA 31744,124,16128,248,0,0,-256,254,1792,192
190 DATA 0,0,-255,255,-2048,62,0,0,-1023,127
200 DATA -2048,62,0,0,-2048,62,0,0,0,0
210 *MEZUMI
220 DATA 32,16,-2047,-32737,-2047,-32737,-2047,-32737,1026,16416
230 DATA -1021,-16321,-1021,-16321,1026,16416,-1021,-16321,-1021,-16321
240 DATA 1794,16608,-253,-16129,-253,-16129,-255,-32513,-255,-32513
250 DATA -255,-32513,14592,156,16128,252,14592,156,16240,3836
260 DATA 15984,3708,15984,3708,-10097,-3813,-9985,-229,-9985,-229
270 DATA -113,-3585,-1,-1,-1,-1,16240,3836,16240,3836
280 DATA 16240,3836,8192,4,8192,4,16128,252,15872,-8065
290 DATA 15872,-8065,16128,-7937,16640,4226,32512,4350,32512,4350
300 DATA 16640,2178,32512,2302,32512,2302,16640,130,32512,1790
310 DATA 32512,254,15872,124,15872,1660,15872,124,0,0
320  FOR A=0 TO 6:A$=A$+CHR$(3)+CHR$(&HFC)+CHR$(0):NEXT
330  A$=A$+CHR$(&HFF)+CHR$(0)+CHR$(0):FOR A=0 TO 6:A$=A$+CHR$(&H30)+CHR$(&HCF)+C
HR$(0):NEXT:A$=A$+CHR$(&HFF)+CHR$(0)+CHR$(0)
340 LINE (0,8)-(575,199),7,B
350 LINE (31,15)-(544,192),7,B
360 FOR X=64 TO 509 STEP 96:FOR Y=32 TO 176 STEP 32
370 LINE (X,Y)-(X+63,Y+15),7,B:PAINT (X+1,Y+1),A$,7:NEXT:NEXT
380 PAINT (10,50),A$,7:LOCATE 10,0:COLOR 7:PRINT "*  *  *  *  C  A  T    &    M
 O  U  S  E  *  *  *  *":GOSUB 1150:LOCATE 28,15:PRINT "PUSH [RETURN] KEY"
390 IF INKEY$=CHR$(13) THEN LOCATE 28,15:PRINT SPC(18):GOTO 400 ELSE 390
400 PUT@(32,16),MEKO%:PUT@(32,176),MEZU%:IF KAZU=2 THEN PUT@(512,176),MEZU%
410 X=32:Y=16:X1=32:Y1=176:IF KAZU=2 THEN X2=512:Y2=176:X5=32:Y5=16
420 IF INP(&HE8)=&HFD AND POINT(X+1,Y-8)=0 AND POINT(X+28,Y-8)=0 THEN LINE(X,Y)-
(X+31,Y+15),0,BF:Y=Y-Y5:PUT@(X,Y),MEKO%:BEEP 1:BEEP 0
430 IF INP(&HEA)=&H7D AND POINT(X+1,Y+21)=0 AND POINT(X+16,Y+20)=0 THEN LINE(X,Y
)-(X+31,Y+15),0,BF:Y=Y+Y5:PUT@(X,Y),MEKO%:BEEP 1:BEEP 0
440 IF INP(&HE8)=&HFB AND POINT(X+37,Y+1)=0 AND POINT(X+37,Y+12)=0 THEN LINE(X,Y
)-(X+31,Y+15),0,BF:X=X+X5:PUT@(X,Y),MEKO%:BEEP 1:BEEP 0
450 IF INP(&HEA)=&H7B AND POINT(X-15,Y+1)=0 AND POINT(X-15,Y+15)=0 THEN LINE(X,Y
)-(X+31,Y+15),0,BF:X=X-X5:PUT@(X,Y),MEKO%:BEEP 1:BEEP 0
460 IF INP(&HE9)=&HBF THEN GOTO 1190
470 IF INP(&HE8)=&HBF THEN LINE(X,Y)-(X+31,Y+15),0,BF:X=32:Y=16:PUT@(X,Y),MEKO%:
BEEP 1:FOR A=0 TO 1000:NEXT:BEEP 0:TA=TA-200
480 LOCATE 76,2:PRINT "CATS"
490 LOCATE 77,4:PRINT 3-MISS
500 LOCATE 72,6:PRINT "HI-SCORE"
510 LOCATE 74,8:PRINT USING "######";HI
520 LOCATE 72,10:PRINT "SCORE"
530 LOCATE 74,12:PRINT USING "######";SC
540 LOCATE 72,18:PRINT "ｱﾄ";20-KA;"ｺ"
550 LOCATE 72,14:PRINT "TIME"
560 LOCATE 76,16:PRINT USING "####";TA:TA=TA-2
570 IF TA<0 THEN *GAME.OVER
580 GOTO 600
590 GOTO 420
600 IF KAZU=2 THEN FOR QA=1 TO 2 ELSE QA=1
610 IF QA=1 THEN X3=X1:Y3=Y1 ELSE IF QA=2 THEN X3=X2:Y3=Y2
620 IF ABS(X-X3)<17 AND ABS(Y-Y3)<9 THEN *MISS
630 IF QA=2 AND ABS(X1-X2)<33 AND ABS(Y1-Y2)<17 THEN SX=16-(INT(RND*2))*32:SY=8-
(INT(RND*2))*16:GOTO 680
640 IF Y<Y3 THEN SY=-Y5
650 IF Y>Y3 THEN SY=Y5
660 IF X<X3 THEN SX=-X5
670 IF X>X3 THEN SX=X5
680 LINE (X3,Y3)-(X3+31,Y3+15),0,BF:IF (ABS((X3+SX)-X)<18 OR ABS((X3+SX)-X)=32)
AND ABS((Y3+SY)-Y)<10 THEN GOSUB 1250:GOTO 730
690 IF SY=-Y5 AND POINT(X3+1,Y3-8)=0 AND POINT(X3+28,Y3-8)=0 THEN Y3=Y3+SY
700 IF SY=Y5 AND POINT(X3+1,Y3+21)=0 AND POINT(X3+16,Y3+20)=0 THEN Y3=Y3+SY
710 IF SX=X5 AND POINT(X3+37,Y3+1)=0 AND POINT(X3+37,Y3+12)=0 THEN X3=X3+SX
720 IF SX=-X5 AND POINT(X3-15,Y3+1)=0 AND POINT(X3-15,Y3+15)=0 THEN X3=X3+SX
730 PUT@(X3,Y3),MEZU%:IF ABS(X-X3)<17 AND ABS(Y-Y3)<9 THEN LINE(X3,Y3)-(X3+31,Y3
+15),0,BF:GOTO *MISS
740 IF KAZU=2 THEN IF QA=1 THEN X1=X3:Y1=Y3:NEXT ELSE IF QA=2 THEN X2=X3:Y2=Y3
750 IF KAZU=1 THEN X1=X3:Y1=Y3
760 GOTO 590
770 *MISS
780 BEEP 1:FOR A=1 TO 300:NEXT:BEEP 0:MISS=MISS+1:IF KAZU=2 THEN LINE(X2,Y2)-(X2
+31,Y2+15),0,BF
790 LINE(X,Y)-(X+31,Y+15),0,BF:LINE(X1,Y1)-(X1+31,Y1+15),0,BF:IF MISS>3 THEN *GA
ME.OVER ELSE 400
800 *GAME.OVER : IF HI<SC THEN HI=SC
810 LOCATE 28,15:PRINT "PUSH [RETURN] KEY":IF INKEY$=CHR$(13) THEN LOCATE 28,15:
PRINT SPC(18):GOTO 1340 ELSE 810
820 *TAKARA
830 DATA 32,16,0,0,0,0,0,0,0,0
840 DATA -241,-1,-241,-1,-249,-257,-241,-1,-241,-1
850 DATA -249,-257,-241,-1,-241,-1,-505,-385,-241,-1
860 DATA -497,-129,0,0,-241,-1,-1009,-1,-28928,6338
870 DATA 3867,7112,-32741,6988,16907,8382,-4566,9662,8747,-23108
880 DATA -7363,16435,-1025,22835,-7171,22835,0,0,-1,-7681
890 DATA -1,-7681,-30689,31,128,8448,128,8448,16177,0
900 DATA 128,8448,128,8448,2378,-32705,128,8960,128,8960
910 DATA 2308,-32768,128,9216,128,9216,4616,31,128,14336
920 DATA 128,14336,0,0,-1,-7937,-1,-7937,0,0
930 *APPLE
940 DATA 32,16,256,0,256,0,256,0,256,0
950 DATA 256,0,256,0,256,0,-1791,63,256,0
960 DATA 256,0,-249,-16129,256,0,8448,8,-241,-7937
970 DATA 8448,8,4096,16,-225,-3841,4096,16,3840,224
980 DATA -205,-1793,3840,224,0,0,-193,-1793,0,0
990 DATA 0,0,-223,-1793,0,0,0,0,-221,-1793
1000 DATA 0,0,0,0,-207,-1793,0,0,0,0
1010 DATA -231,-3841,0,0,0,0,-242,-7937,0,0
1020 DATA 0,0,-253,-32513,0,0,0,0,-256,255
1030 DATA 0,0,0,0,7936,252,0,0,0,0
1040 *BASIC.MAGAZINE
1050 DATA 32,16,-225,-1793,-225,-1793,-225,-1793,16,2048
1060 DATA 16,2048,16,2048,6167,-5906,16,2048,16,2048
1070 DATA -23276,6149,16,2048,16,2048,9239,2245,16,2048
1080 DATA 16,2048,-17388,6181,16,2048,16,2048,9495,-5938
1090 DATA 16,2048,16,2048,16,2048,16,2048,16,2048
1100 DATA -225,-1793,-225,-1793,-225,-1793,1808,-22302,-24550,-22522
1110 DATA 1808,2272,7696,22649,24597,22533,7696,2168,16,2048
1120 DATA -225,-1793,-8417,-1797,16,2048,-225,-1793,-8417,-1797
1130 DATA 16,-30719,8208,-26379,-16356,2048,16,6168,8208,-10212
1140 DATA 24339,2048,-225,-1793,-225,-1793,-225,-1793,0,0
1150 TX=(INT(RND*12)+2)*32:TY=(INT(RND*20))*16:IF POINT(TX+5,TY+5)=0 AND POINT(T
X+1,TY+12)=0 AND POINT(TX+25,TY+13)=0 AND POINT(TX+22,TY+4)=0 THEN 1160 ELSE 115
0
1160 D=INT(RND*10)+1:IF D<5 THEN H=1 ELSE IF D<8 THEN H=2 ELSE H=3
1170 IF H=1 THEN PUT@(TX,TY),APPL% ELSE IF H=2 THEN PUT@(TX,TY),BASI% ELSE IF H=
3 THEN PUT@(TX,TY),TAKA%
1180 RETURN
1190 IF X=TX AND ABS(Y-TY)<17 OR Y=TY AND ABS(X-TX)<33 THEN LINE(TX,TY)-(TX+31,T
Y+15),0,BF:BEEP 1:FOR A=1 TO 100:NEXT:BEEP 0:GOTO 1210
1200 SC=SC-200:GOTO 600
1210 IF H=1 THEN SC=SC+50:KA=KA+1
1220 IF H=2 THEN SC=SC+100:KA=KA+1
1230 IF H=3 THEN SC=SC+200:KA=KA+1
1240 GOSUB 1150:IF KA>20 THEN 1290 ELSE GOTO 420
1250 IF X<>X3 AND Y3<>Y THEN RETURN 690
1260 IF X=X3 THEN Y3=Y3+SY:GOTO 1280
1270 IF Y=Y3 THEN X3=X3+SX
1280 RETURN
1290 LINE(X,Y)-(X+31,Y+15),0,BF:LINE(X1,Y1)-(X1+31,Y1+15),0,BF
1300 IF KAZU=2 THEN LINE(X2,Y2)-(X2+31,Y2+15),0,BF
1310 SC=SC+1000:FOR A=1 TO 10:BEEP 1:FOR B=1 TO 200:NEXT:BEEP 0:FOR C=1 TO 300:N
EXT:NEXT:KA=0
1320 IF KAZU=1 AND TI>800 THEN TI=TI-300 ELSE KAZU=2:TI=1500
1330 TA=TI:GOTO 400
1340 KA=0:TI=2000:TA=2000:KAZU=1:SC=0:LINE(TX,TY)-(TX+31,TY+15),0,BF:MISS=0:QA=1
:X5=16:Y5=8:GOSUB 1150:GOTO 400
```




by 村瀬　亘




by 佐藤　渉

★去年の9月号の「影さんファンクラブ」の入会方法は？（神奈川県横浜市・**東京特許許可局**）……【**影**：そんなのあったっけ??**編**：ニクイ！売れっ子のよく使う手だ。**影**：そうかなあ〜。**編**：ますますバカげてきた！】

# FIGHTINGバギー Part2

守田　孝雄



## ●ゲームの内容

ベーマガ3月号の「FIGHTINGバギー」は，上から見たゲームですが，PART2は，横から見たゲームです。山道を走っているため道が狭いので，黒玉を左右には避けられません。さらに，黒玉ははねてくるので，カー・レースの感覚では，ついていけないゲームです。

## ●使いかた・遊びかた

左からくる黒玉を，前後に動いて避けてください。避けられないときは，ジャンプしてください。3分の間にできるだけ速度をあげると，高得点につながります。

黒玉にぶつかると，50点減点と5秒減少です。持ち時間がなくなるか，点数がマイナスになると終わりです。

SLキーで加速し，はなすと減速します。SRキーを押すと，ジャンプします。方向キーで，前後に動いてください。

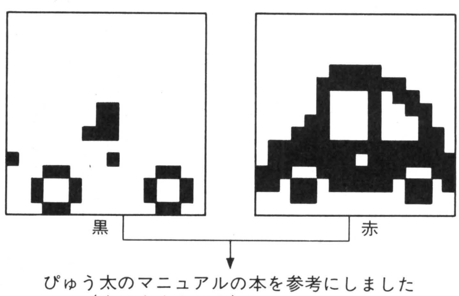
**CHECKER FLAG**

**Dr.D**：ほほう，画面構成がユニークだな。坂道を登るという設定がいい。それに，いままでのカー・レースと違って，横から画面をとらえたのもうまいアイデアだ。

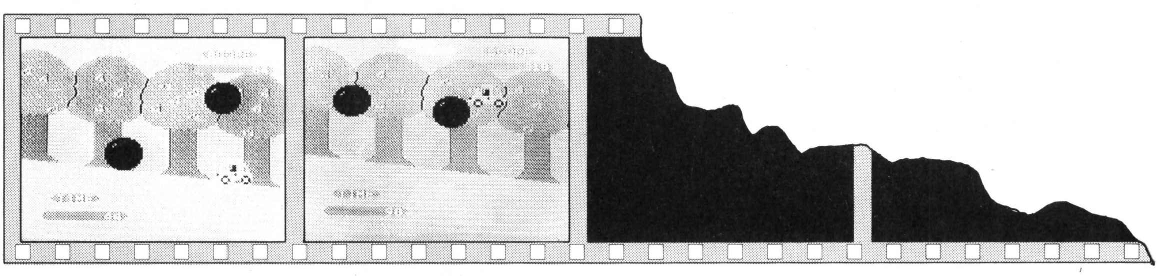
**影**：動きの遅さを坂道という条件で，みごとにリアルな動きにしてしまったね！

## ●改造のアドバイス

重力の大きさを変えるのは430·480·800行の2を，スピードは220行の16を変えてください。スピードが0になっても加速度運動をするときは，180行をモシ　C＝0ナラバ　240ニイケとしてください。



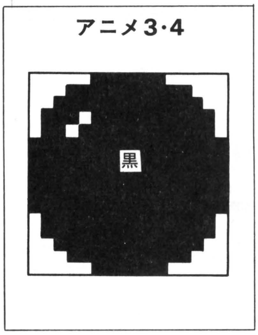

《第1図》アニメのデザイン



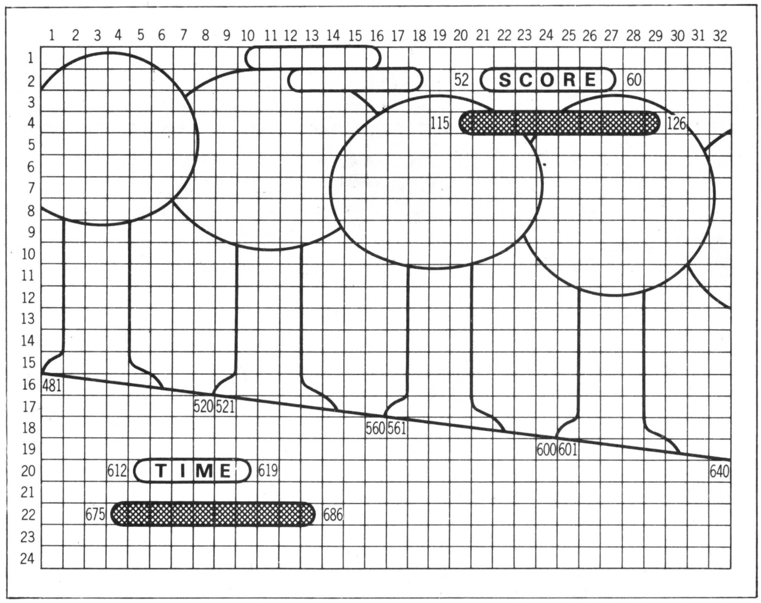
《写真1》はねるボールを前後によける

《写真2》フワ～ンと飛んで，ユニークな動き!!

★影さん知ってる？世界で一番高いところにある村はインドにあるバシシ村だよ。（大阪府寝屋川市・P.E.M13才）……【影：へえ～っ，ナムコもビックリだね。編：では一番低い国は？影：… 知ランダ!!一同：オランダ!!】




《第２図》アニメのデザイン




《第３図》グラフィック作画例



FIGHTINGバギーPart 2のプログラム・リスト

```
 20  ﾀｲﾏ 1ｵﾝ
 40  ｶｹ 117,S
 50  ｶｹ 677,T
 60  ｼｷ P=0
 70  ｼｷ A=234
 80  ｼｷ B=319
 90  ｼｷ C=0
100  350 ﾆｲｹ
110  ｷｲ 1 J,K
120  ﾓｼ ﾀｲﾏ1=100ﾅﾗﾊﾞ 140 ﾆｲｹ
130  170 ﾆｲｹ
140  ｼｷ T=T+1
150  ｶｹ 677,T
160  ﾓｼ T>=180ﾅﾗﾊﾞ 840 ﾆｲｹ
170  ﾓｼ K=2ﾅﾗﾊﾞ 210 ﾆｲｹ
180  ﾓｼ C=0ﾅﾗﾊﾞ 110 ﾆｲｹ
190  ｼｷ C=C-1
200  240 ﾆｲｹ
210  ｵﾄ ｼｵﾝ
220  ﾓｼ C=16ﾅﾗﾊﾞ 260 ﾆｲｹ
230  ｼｷ C=C+1
240  ﾓｼ C<=4ﾅﾗﾊﾞ 280 ﾆｲｹ
250  ﾓｼ C<=10ﾅﾗﾊﾞ 270 ﾆｲｹ
260  ｼｷ S=S+5
270  ｼｷ S=S+4
280  ｼｷ S=S+1
290  ｶｹ 117,S
300  ﾓｼ J>=6ﾅﾗﾊﾞ 330 ﾆｲｹ
310  ﾓｼ J=0ﾅﾗﾊﾞ 380 ﾆｲｹ
320  ｼｷ X=X+16
330  ｼｷ X=X-8
340  ﾓｼ X<225ﾅﾗﾊﾞ 360 ﾆｲｹ
350  ｼｷ X=225
360  ﾓｼ X>81ﾅﾗﾊﾞ 380 ﾆｲｹ
370  ｼｷ X=81
380  ﾓｼ P=1ﾅﾗﾊﾞ 800 ﾆｲｹ
390  ｼｷ Y=X/8+90
400  ﾓｼ K=1ﾅﾗﾊﾞ 780 ﾆｲｹ
410  ｼｷ A=A+C
420  ｼｷ B=B+C
430  ｼｷ VD=VD+2
440  ｼｷ D=D+VD
450  ﾓｼ D<=A/8+84ﾅﾗﾊﾞ 480 ﾆｲｹ
460  ｼｷ VD=-VD
470  ｵﾄ ｼｵﾝ
480  ｼｷ ED=ED+2
490  ｼｷ E=E+VE
500  ﾓｼ E<=D/8+84ﾅﾗﾊﾞ 530 ﾆｲｹ
510  ｼｷ VE=-VE
520  ｵﾄ ｼｵﾝ
530  ﾓｼ A<=233ﾅﾗﾊﾞ 570 ﾆｲｹ
540  ｼｷ A=A-233
550  ｼｷ D=ﾗﾝｽｳ(84)+1
560  ｼｷ VD=0
570  ﾓｼ B<=233ﾅﾗﾊﾞ 610 ﾆｲｹ
580  ｼｷ B=B-233
590  ｼｷ E=ﾗﾝｽｳ(84)+1
600  ｼｷ VE=0
610  ｼｷ ｱﾆﾒ1=ｲﾁ(Y,X)
620  ｼｷ ｱﾆﾒ2=ｱﾆﾒ1
630  ｼｷ ｱﾆﾒ3=ｲﾁ(D,A)
640  ｼｷ ｱﾆﾒ4=ｲﾁ(E,B)
650  ﾓｼ A<=X-24ﾅﾗﾊﾞ 690 ﾆｲｹ
660  ﾓｼ A>=X+24ﾅﾗﾊﾞ 690 ﾆｲｹ
670  ﾓｼ D>=Y+32ﾅﾗﾊﾞ 690 ﾆｲｹ
680  ﾓｼ D>=Y-23ﾅﾗﾊﾞ 730 ﾆｲｹ
690  ﾓｼ B<=X-24ﾅﾗﾊﾞ 110 ﾆｲｹ
700  ﾓｼ B>=X+24ﾅﾗﾊﾞ 110 ﾆｲｹ
710  ﾓｼ E>=Y+32ﾅﾗﾊﾞ 110 ﾆｲｹ
720  ﾓｼ E<=Y-24ﾅﾗﾊﾞ 110 ﾆｲｹ
730  ｼｷ S=S-50
740  ｼｷ T=T+5
750  ﾓｼ S>=60000ﾅﾗﾊﾞ 840 ﾆｲｹ
760  ｵﾄ ｼｵﾝ
770  40 ﾆｲｹ
780  ｼｷ VY=-20
790  ｼｷ D=1
800  ｼｷ VY=VY+2
805  ｼｷ Y=Y+VY
810  ﾓｼ Y<=X/8+90ﾅﾗﾊﾞ 410 ﾆｲｹ
820  ｼｷ D=0
830  390 ﾆｲｹ
840  ｶｹ 117,+S
850  ｶｹ 677,"THE END"
860  ｵﾜﾘ
```

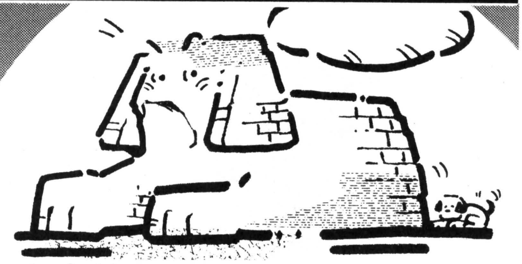
★新築する家の外観や図面をマイコンで作図して夢をふくらませています。(神奈川県川崎市・**田村之栄15才**)……【**編**：楽しそうだネ！**影**：シーッ!!編集長の前でこの話題は。**編集長**：子どもはいいよな！ああ，仕事しなくちゃ!!】

SC-3000(LEVEL-II)用

# THE ピラミッドパワー

エントリーコード SC①

遠藤 一博



## 内容

紀元前△×○年，月が四角くなる夜。ぶきみな足音とともに財宝をねらってやってくる伝説の白いゴキブリを，不思議議なピラミッドパワーで焼きはらってください。このゴキブリは強いので，頭をうたないと燃えません。

## 遊びかた

右はしから出てくるゴキブリの先たんに[←]と[→]で照準を合わせ，[SPACE]キーでビームを撃ってください。10回ピラミッド内に入られると，ゲーム・オーバーです。

### CHECKER FLAG

**Dr.D**：プログラム２本立てだ。**リスト１**は画面のピラミッドなど静止している物を書き込んでいるんだ。だから，実際のゲーム部分は**リスト２**になる。

**編**：ということは，２画面使ったゲームということですね。

**影**：３本立てのプログラムはダメなのかな？

## 入力方法

**リスト１**をロードしてランしたあと，**リスト２**をロードしてランしてください。

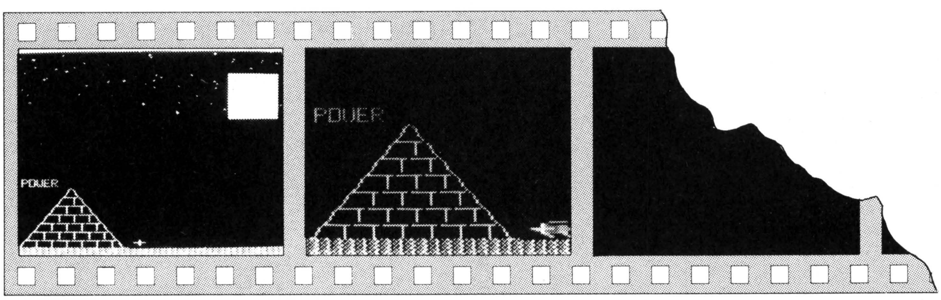
《リスト1》 画面設定のプログラム・リスト

```
1 SCREEN2,2:COLOR,1:CLS:PATTERNC#35,"1
E207E5FFF7E2211"
2 FORI=0TO255STEP5:COLOR2:CURSORI,178:
PRINT"▒":COLOR9:CURSORI,184:PRINT"▒":N
EXT
3 COLOR4:CURSOR10,115:PRINT"POWER"
4 COLOR13:PRINT"         ／＼        "
5 PRINT"                   "
6 PRINT"                   "
7 PRINT"                     "
8 PRINT"                     "
9 PRINT"                       "
10 PRINT"                        "
11 FORT=0TO60:X=RND(1)*255:Y=RND(1)*60
:C=INT(RND(1)*15)+1:PSET(X,Y),C:NEXT
12 LINE(180,20)-(220,60),11,BF
13 SCREEN1,1:COLOR7,1:CLS:BEEP2:PRINT"
 ﾂｷｶﾞ ｼｶｸｸﾅﾙﾄｱﾗﾜﾚﾙ ﾃﾞﾝｾﾂﾉ ｼﾛｲｺﾞｷﾌﾞﾘｶﾗ "

14 PRINT"ｻﾞｲﾎｳｦ ﾏﾓｯﾃｸﾚ !"
15 PRINT"L2ｦ LOADｾﾖ !"
```

《リスト2》 THEピラミッドパワーのプログラム・リスト

```
1 SCREEN2,2:PRINTCHR$(17):X=100:Y=170:
Z=50:A=123:T=0:S=0
2 BLINE(95,Y)-(255,Y+8),,BF:6=INT(RND(
1)*10)+5:B=B-6
3 SOUND0:IFB<100THENB=240:T=T+1:IFT=9T
HEN10
4 CURSORB,Y:COLOR15:PRINT"#":CURSORX,Y
:COLOR7:PRINT"+"
5 IFINKEY$=CHR$(28)ANDX<230THENX=X+15
6 IFINKEY$=CHR$(29)ANDX>100THENX=X-15
7 IFINKEY$=" "THENSOUND4,1,15:LINE(Z,A
)-(X,Y),2:BLINE(Z,A)-(X,Y):IFX=BTHEN9
8 SOUND4,0,15:GOTO2
9 SOUND4,2,15:CURSORX,Y:COLOR6:PRINT"◣
◢":B=240:S=S+50:T=T-2:SOUND0:GOTO2
10 CURSOR5,80:PRINT"GAME OVER ﾓｳｲﾁﾄﾞ Y
ｷｲ SC-";S
11 IFINKEY$="Y"THENBLINE(5,80)-(250,96
),,BF:GOTO1
12 GOTO11
```




《写真１》 カサカサッ！出たっゴキブリだ!!

《写真２》 ウーム，当たらず。判定がカラいね！





★夢の中でＸ１を使ってたら突然ＺＸ81にバケた。私はＺＸユーザーだ!!（愛知県名古屋市・堀井誠司16才）…
【影：ピラニアに襲われる夢を見て気がつくとマイコンルームの投稿の山の中でいねむりしていた。グハハ!!】

# TOP TAP

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード SC②

oh! SC



## 内　容

ここはトップタップ星。あなたは，この星の勢力を2分するトップ族の子供トップくんになって，タキギをあつめてください。もう一つの勢力であるタップ族の子供タップくんが，じゃましにきます。キョウリュウもおそってきます。

穴に落ちたり，タキビさんと当たったり，タップ君や岩やキョウリュウにぶつかると，タップ君が一人減ります。黄色の穴はラッキー・ホールで，反対側のラッキーホールに出ます。

下にあるのは，トランポリン。使いかたはあえて言いません。やってみるとわかりますよ。

時間がなくなりかけると，画面が点めつします。時間内に，タキギ（STICKS）を0にすれば，つぎの面に進みます。

## キー操作

移動は[↑][↓][←][→]で，うまーくやればナナメにも進めます。

## その他

下に木がない小さな火は火の子供で，まだあつくありません。迷い子ですので，助けてやってください。

また，タップくんはじゃましようと燃えていますから無敵です。やっつける方法はありません。

穴は乱数ではありません。もし，穴に入っても何ともならないとしたら，データの入力ミスと思ってください。できれば，キャラクタの細かいところを見てほしいなあ。ずいぶん工夫したんですから。

### CHECKER FLAG

**影**：ググッ，ガギグゲ〜〜。ゲコゲコ!! む，むずかしーい！

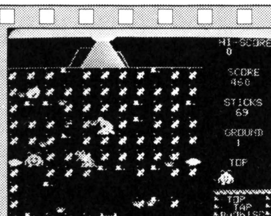
**編**：ねっ，これだけ敵が出てくると，やりにくいでしょ！

**Dr.D**：ははは，どーもゲームをよくばった感じがしないでもないな。テクニックはあるんだから，もう少しプログラムを短くしてコンパクトにまとめてもいいんじゃないかなー。

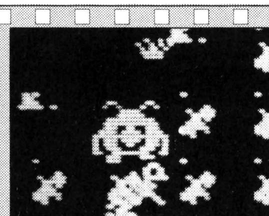
SC-3000



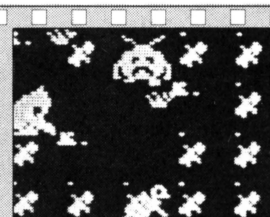

《写真1》登場キャラクタもいろいろとユニーク！




《写真2》テクテク歩いてタキギをあつめます



《写真3》おっとキョウリュウにぶつかりそう！



《写真4》動きにあわせてタップくんの顔が変るよ

★となりの家にブロックベイができたそうで。そりゃあお前さんおむすび山だ！（新潟県上越市・尺八プロフェッショナル）……【影：なんのこっちゃ??編：ブロック米→米のかたまり→おむすび！どうだ!?影：こじつけだ!!】

```
10 DIM TP(40),TQ(40):PRINT CHR$(16)
20 GOSUB 1680:MAG 1:GOSUB 1370:GOSUB 1
010
30 PA=1:GR=1:SC=0:OP=3:ST=92:TM=400:P=
1:SO=1:G=1:U=5:GOSUB 690
40 GOSUB 740:GOSUB 750:GOSUB 760:GOSUB
 770:GOSUB 780:GOSUB 1160:GOSUB 700
45 REM ByOh!SC▒▒▒メイン▒▒▒▒▒▒
50 ON P GOSUB 210,230:GOSUB 250:GOSUB
300:GOSUB 540:GOSUB 610
60 OA=((INKEY$=CHR$(29))-(INKEY$=CHR$(
28)))*16
70 OB=((INKEY$=CHR$(30))-(INKEY$=CHR$(
31)))*16:WA=XO+OA:WB=YO+OB
80 IF WA<0 OR WA>160 OR WB<30 OR WB>17
5 THEN 100
90 XO=XO+OA:YO=YO+OB
100 V=VPEEK(INT(YO/8)*256+INT(XO/8)*8+
YOMOD8)
110 IF V=16 THEN 360
120 IF V=80 OR V=64 THEN 650
130 IF V=48 THEN GOSUB 400
140 IF XO=0 AND YO=110 THEN450
150 IF XO=160 AND YO=110 THEN GOSUB 46
0
160 IF XO=XM AND YO=YM THEN GOSUB 480
170 ON SO GOSUB 500,510,520,530
180 TM=TM-1:IF TM<20 THEN GOSUB 640
190 IF TM=0 THEN 650
200 GOTO 50
205 REM ▒ByOh!SC▒▒▒ドウガ▒▒▒▒▒▒
210 SPRITE 0,(XA,YA),8,1:SPRITE 1,(XO,
YO),0,5:SPRITE 2,(XT,YT),20,8:P=2
220 SPRITE 3,(XT,YT),16,10:SPRITE 5,(X
M,YM),24,9:RETURN
230 SPRITE 0,(XA,YA),12,1:SPRITE 1,(XO
,YO),4,5:SPRITE 2,(XT,YT),24,8:P=1
240 SPRITE 3,(XT,YT),16,10:SPRITE 5,(X
M,YM),20,9:RETURN
245 REM ▒▒ByOh!SC▒キョウリュウ・イドウ&ヒョウジ▒▒
250 K=SGN(XO-XK)*4:Q=28
260 IF K<0 THEN Q=32
270 XK=XK+K:SPRITE 6,(XK,110),Q,14
280 IF ABS((XK+8)-(XO+8))<16 AND YO=11
0 THEN 650
290 RETURN
295 REM ▒▒▒ByOh!SC▒▒▒イワ・イドウ&ヒョウジ▒▒▒
300 YI=YI+16
310 IF YI<-80 THEN SPRITE 7,(XI,20),44
,1:RETURN
320 IF YI<30 THEN SPRITE 7,(XI,20),40,
1:RETURN
330 SPRITE 7,(XI,YI),36,1:IF YI>190 TH
EN YI=-114:XI=XO
340 IF XI=XO AND YI=YO THEN 650
350 RETURN
355 REM ▒▒▒▒ByOh!SC▒▒▒タキギトッタ▒▒▒▒▒▒
360 SOUND 3,2000,15:SOUND 3,3000,15:SO
UND 3,6000,15:SOUND 3,110,0
370 BLINE (XO,YO)-(XO+10,YO+10),1,BF
380 ST=ST-1:SC=SC+20:GOSUB 750:GOSUB 7
60:IF ST=0 THEN 920
390 GOTO 140
395 REM ▒▒▒▒▒ByOh!SC▒▒トランポリントンダ▒▒▒▒
400 R=110:BEEP0:FOR Y=174 TO 0 STEP-2
410 R=R+2:SOUND 1,R,15:SPRITE 6,(80,Y)
,J,U:NEXT Y:R=500:TM=TM-10
420 FOR Y=0 TO 30 STEP 2
430 R=R-3:SOUND 1,R,15:SPRITE 6,(80,Y)
,J,U:NEXT Y:BEEP 0:IF G=1 THEN YO=30:R
ETURN
440 YA=30:G=1:J=0:U=5:RETURN
445 REM ▒▒▒▒▒▒ByOh!SC▒▒ラッキーホール▒▒▒▒▒▒
450 GOSUB 470:XO=160:GOTO 160
460 GOSUB 470:XO=0:RETURN
470 FOR A=0 TO 1:SOUND 3,1000,15:SOUND
 3,600,15:SOUND 3,1800,15:BEEP 0:NEXT
A:RETURN
475 REM ▒▒▒▒▒▒▒ByOh!SC▒▒マイゴトッタ▒▒▒▒▒
480 FOR A=0 TO 1:SOUND 3,200,15:SOUND
3,500,15:NEXT A:BEEP 0:SC=SC+300:GOSUB
 750
490 GOSUB700:RETURN
495 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ByOh!SC▒▒テーマソング▒▒▒▒▒
500 SOUND 1,180,15:SO=2:RETURN
510 SOUND 1,120,12:SO=3:RETURN
520 SOUND 1,220,15:SO=4:RETURN
530 FOR A=0 TO 4:SOUND 1,500,15:BEEP 0
:NEXT A:SO=1:RETURN
535 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒ByOh!SC▒▒タップイドウ▒▒▒
540 A=INT(RND(1)*2)*16:B=INT(RND(1)*2)
*16:IF A=0 THEN A=-16
550 IF B=0 THEN B=-16
560 OA=XA+A:OB=YA+B:IF OA<0 OR OA>160
THENA=0
570 IF OB<30 OR OB>175 THEN B=0
580 IF XA=XO AND YA=YO THEN 650
590 IF XA=80 AND YA=174 THEN G=0:J=8:U
=1:GOSUB 400
600 XA=XA+A:YA=YA+B:RETURN
605 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒ByOh!SC▒▒タキビイドウ▒▒
610 N=N+1:IF N>40THEN N=0:XT=80:YT=78
620 IF XT=XO AND YT=YO THEN 650
630 XT=XT+TP(N):YT=YT+TQ(N):RETURN
635 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ByOh!SC▒▒タイムスコア▒▒
640 SCREEN 1,1:CLS:COLOR 8,8:SCREEN 2,
2:RETURN
650 OP=OP-1
655 REM ▒▒トップヤラレタ▒▒ByOh!SC▒▒▒▒▒▒▒▒
660 SPRITE1,(XO,YO),0,5:IFOP=0THEN820
670 FOR A=0 TO 10:SOUND 1,RND(1)*100+1
10,15:SOUND2,RND(1)*100+110,15:NEXT A
680 BEEP0:GOSUB 780:GOSUB 690:GOTO 50
685 REM ▒▒ショキセッテイ▒▒▒▒ByOh!SC▒▒▒▒▒
690 XA=0:YA=30:XO=160:YO=174:YI=-194:T
M=200:N=0:XT=80:YT=78:RETURN
695 REM ▒▒マイゴデル▒▒▒▒▒▒ByOh!SC▒▒▒▒▒
700 XM=INT(RND(1)*11)*16:YM=INT(RND(1)
*10)*16+30
710 V=VPEEK(INT(YM/8)*256+INT(XM/8)*8+
YMMOD8)
720 IF V<>16 AND V<>0 THEN700
730 RETURN
735 REM ▒▒スコアー ヒョウジ▒▒▒ByO!SC▒▒▒▒▒▒
740 BLINE (190,10)-(250,20),0,BF:CURSO
R 190,10:COLOR 8:PRINT HS:RETURN
750 BLINE (190,40)-(250,50),0,BF:CURSO
R 195,40:COLOR 6:PRINT SC:RETURN
760 BLINE (190,70)-(250,80),0,BF:CURSO
R 200,70:COLOR 2:PRINT ST:RETURN
770 BLINE (190,100)-(250,110),0,BF:CUR
SOR 200,100:COLOR 4:PRINT GR
780 IF OP=3 THEN B=212
790 IF OP=2 THEN B=200
800 BLINE (190,130)-(250,150),0,BF:IF
OP=1 THEN RETURN
810 FOR C=190 TOB STEP 16:COLOR 5:CURS
OR C,130:PRINT "大木":CURSOR C,138:PRINT
 "木土":NEXT C:RETURN
815 REM ▒▒ゲームエンド▒▒▒▒▒▒ByOh!SC▒▒▒▒
820 FOR A=0 TO 25:SOUND 1,196,15:SOUND
 2,165,15:SOUND 3,131,15:BEEP 0:NEXT
830 BLINE (0,70)-(173,130),0,BF
840 FOR A=0 TO 30:SPRITE A,(0,0),30,15
:NEXT
850 CURSOR 40,82:COLOR 5:PRINT CHR$(17
);"GAME OVER":PRINT CHR$(16)
860 CURSOR 50,90:PRINT "Try Again [SPC
] Key"
870 CURSOR 50,100:PRINT"END [E] Key"
880 IF SC>HS THEN HS=SC:CURSOR 40,110:
COLOR 8:PRINT "YOU GET HI SCORE"
890 Z$=INKEY$:IF Z$=" " THEN GOSUB 101
0:GOTO 30
900 IF Z$="E" THEN END
910 GOTO 890
915 REM ▒▒ツギノ メン ヘ▒▒▒▒▒▒ByOh!SC▒▒▒
920 FOR A=0 TO 20:BEEP:NEXT
930 PA=PA+1:IF PA>5 THEN PA=1:OP=OP+1:
IF OP>4 THEN OP=3
940 GR=GR+1:TM=TM-40:IF TM<180 THEN TM
=180
950 IF PA=1 THEN ST=92
960 IF PA=2 THEN ST=90
970 IF PA=3 THEN ST=77
980 IF PA=4 THEN ST=67
990 IF PA=5 THEN ST=69
1000 GOSUB 690:GOSUB 1010:GOTO 40
1005 REM ▒▒ハイケイ デスヨ◆◆◆▒▒▒▒▒ByOh!SC▒▒
1010 SCREEN 2,2:CLS:RESTORE 1870
1020 FOR A=0 TO 11:READ B,C,D,E,F:LINE
(B,C)-(D,E),F:NEXT A
1030 FOR A=0 TO1:READ B,C,D:PAINT (B,C
),D:NEXT A:COLOR 8
1040 CURSOR 190,1:PRINT "HI-SCORE"
1050 COLOR6:CURSOR198,30:PRINT"SCORE"
1060 COLOR2:CURSOR195,60:PRINT"STICKS"

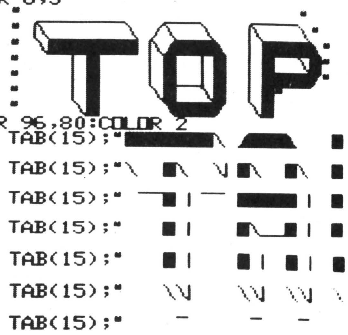
1070 COLOR4:CURSOR196,90:PRINT"GROUND"

1080 CURSOR 200,120:PRINT"TOP":COLOR2
1090 CURSOR 186,150:PRINT "▚▚▚▚▚▚▚▚▚"
1100 COLOR 4
1110 CURSOR 186,158:PRINT "▒  TOP   ▒"
1120 CURSOR 186,166:PRINT "▒   TAP  ▒"
1130 CURSOR 186,174:PRINT "▒ByOh!SC ▒"
1140 COLOR 2
1150 CURSOR 186,182:PRINT "▚▚▚▚▚▚▚▚▚":
COLOR 1,,,7:RETURN
1160 COLOR 9
1170 FORA=0TO164STEP16:FORB=30TO174STE
P16:CURSORA,B:PRINT"o":NEXTB:NEXTA
```



★影さ～ん，かつ丼と天丼どちらがカレーライスですか？（神奈川県川崎市・**今泉義行12才**）……【**影**：最近牛丼と玉子丼しか食べてないからわかんないなあ。**編**：私も玉子丼食べたいな。**影**：うちのは生玉子かけただけだよ。】

```
1180 FORA=8TO172STEP16:FORB=30TO174STE
P16:CURSORA,B:PRINT"ｷ":NEXTB:NEXTA
1190 FORA=0TO164STEP16:FORB=38TO182STE
P16:CURSORA,B:PRINT"●":NEXTB:NEXTA
1200 COLOR8
1210 FORA=8TO172STEP16:FORB=38TO182STE
P16:CURSORA,B:PRINT"Ħ":NEXTB:NEXTA:SOU
ND0
1220 IF PA=1 THEN RESTORE 1900:B=15
1230 IF PA=2 THEN RESTORE 1910:B=17
1240 IF PA=3 THEN RESTORE 1920:B=30
1250 IF PA=4 THEN GOSUB1320:B=1
1260 IF PA=5 THEN GOSUB1330:RESTORE194
0:B=10
1270 FOR A=1 TO B:READ C,D:BLINE (C+1,
D+1)-(C+15,D+15),1,BF:CURSOR C,D:COLOR
 14:PRINT "‡":CURSOR C,D+8:COLOR 1:PRI
NT "»":CURSOR C+8,D+8:PRINT "8":NEXTA
1280 FOR A=10 TO 21:SPRITE A,((RND(1)*
10)*16,(RND(1)*10)*16+38),255,2:NEXT
1290 FOR A=0 TO 160 STEP 160:BLINE (A,
110)-(A+16,125),1,BF:CURSOR A,118:COLO
R 10:PRINT "»8":NEXT A
1300 BLINE (80,174)-(96,190),1,BF:LINE
(79,181)-(80,191),6,BF:LINE (97,181)-(
98,191),6,BF:LINE (82,174)-(83,177),6,
BF:LINE (94,174)-(95,177),6,BF
1310 LINE (82,178)-(81,186),14:LINE -(
96,186):LINE -(93,177):LINE -(82,178):
PAINT (85,180):RETURN
1320 FOR A=16 TO 144 STEP 32:FOR B=46
TO 170 STEP 16:BLINE (A,B)-(A+15,B+15)
,1,BF:CURSOR A,B:COLOR 14:PRINT "‡":CU
RSOR A,B+8:COLOR 1:PRINT "»8":NEXT B:N
EXT A:RETURN
1330 FOR B=94 TO 158 STEP 32:FOR A=32
TO 64 STEP 16:BLINE(A,B)-(A+15,B+15),1
,BF:CURSOR A,B:COLOR14:PRINT "‡":CURSO
R A,B+8:COLOR1:PRINT "»8":NEXTA:NEXTB
1340 FOR A=94 TO 158 STEP 16:BLINE (96
,A)-(111,A+15),1,BF:CURSOR 96,A:COLOR
14:PRINT "‡":CURSOR 96,A+8:COLOR 1:PRI
NT "»8":NEXT A
1350 FOR B=94 TO 158 STEP 64:FOR A=96
TO 128 STEP 16:BLINE(A,B)-(A+15,B+15),
1,BF:CURSOR A,B:COLOR14:PRINT "‡":CURS
OR A,B+8:COLOR1:PRINT"»8":NEXTA:NEXTB
1360 FOR A=16 TO 80 STEP 32:FOR B=30 T
O 62 STEP 16:BLINE (A,B)-(A+15,B+15),1
,BF:CURSOR A,B:COLOR 14:PRINT "‡":CURS
OR A,B+8:COLOR 1:PRINT "»8":NEXT B:NEX
T A:RETURN
1365 REM ▒タイトル デ～～～ス▒ByOh!SC▒
1370 SCREEN 2,2:CLS:COLOR 12
1380 CURSOR 8,5
1390 PRINT "
1400 PRINT "
1410 PRINT "
1420 PRINT "
1430 PRINT "
1440 PRINT "
1450 PRINT "
1460 CURSOR 96,80:COLOR 2
1470 PRINT TAB(15);"
1480 PRINT TAB(15);"
1490 PRINT TAB(15);"
1500 PRINT TAB(15);"
1510 PRINT TAB(15);"
1520 PRINT TAB(15);"
1530 PRINT TAB(15);"
```



```
1540 SPRITE 0,(20,130),0,5:COLOR 8:CUR
SOR 40,138:PRINT ".....TOP"
1550 SPRITE 1,(20,150),8,1:COLOR 4:CUR
SOR 40,158:PRINT ".....TAP"
1560 SPRITE 3,(20,170),16,10:SPRITE 2,
(20,170),24,8:COLOR 4:CURSOR 40,178:PR
INT ".....FIRE"
1570 SPRITE 4,(100,130),32,14:COLOR 4:
CURSOR 120,138:PRINT ".....FOSSIL"
1580 COLOR 6:CURSOR 100,154:PRINT "o":
CURSOR 108,154:PRINT "ｷ":CURSOR 100,16
2:PRINT "●Ħ":CURSOR 120,158:PRINT "...
..STIKS 20PTS"
1590 SPRITE5,(100,170),36,1:COLOR 4:CU
RSOR 120,178:PRINT ".....ROCK     ByOh!
SC"
1600 COLOR 14:CURSOR 160,10:PRINT "‡":
CURSOR 160,18:COLOR 1:PRINT "»8":CURSO
R 180,18:COLOR 2:PRINT "HOLE"
1610 COLOR 10:CURSOR 160,38:PRINT "»8"
:CURSOR 180,38:COLOR 2:PRINT "LUCKY HO
LE"
1620 SPRITE 6,(160,54),20,9:CURSOR 180
,58:COLOR 2:PRINT "LOST CHILD":CURSOR
185,70:PRINT "300PTS"
1630 CURSOR 10,100:COLOR 1:PRINT "Hit
[SPC] Key"
1640 SOUND 1,RND(1)*100+500,15
1650 SOUND 2,RND(1)*100+110,15
1660 IF INKEY$=" " THEN SOUND0:RETURN
1670 GOTO 1640
1675 REM ▒データー ヨミコミ ダス▒ByOh!SC▒
1680 RESTORE 1740:FOR A=0 TO 40:READ A
$:PATTERN S#A,A$:NEXT
1690 READ A$:PATTERN S#44,A$
1700 FOR A=232 TO 239:READ A$:PATTERN
C#A,A$:NEXT
1710 RESTORE 1740:FOR A=240 TO 243:REA
D A$:PATTERN C#A,A$:NEXT
1720 RESTORE 1850:READ A$:PATTERN S#25
5,A$
1730 RESTORE 1950:FOR A=1 TO 40:READ Z
,X:TP(A)=Z:TQ(A)=X:NEXT A:RETURN
1735 REM ▒データー ノ カタマリ▒ByOh!SC
1740 DATA 00182403071F3F39,7BFFBBB99CC
F1C1C,001824C0E0F8FC9C,DEFFDD9D39F3380
0
1750 DATA 20180403071F3F39,7BFFBCB99BC
F1C00,041820C0E0F8FC9C,DEFF3D9DD9F3383
8
1760 DATA C038040304182F69,E9AFA0A0904
F1C1C,031C20C02018F496,97F5050509F2380
0
1770 DATA 0018244384182F69,E9AFA0A0904
F1C00,001824C22118F496,97F5050509F2383
8
1780 DATA 0000000000000000,0003071F7EF
DE78F,0000000000000000,0080C0F0FCBECEC
2
1790 DATA 080C1F1F3F3F3F19,190C0E0F000
00000,000000C0E0F0F8FC,FC7C78F00000000
0
1800 DATA 00000003070F1F3F,3F3E1E0F000
00000,1030F8F8FCFCFC98,983070E00000000
0
1810 DATA 0000000000000302,050A1306150
A32C3,0C12121F50A850B8,44C2000080C0406
0
1820 DATA 3048C8F80A150A1D,22430000010
30206,000000000000C040,A050C860A8504CC
3
1830 DATA 031E286A635486EA,B2885640562
91C03,C038C43A56A60DE1,37A10A96324438C
0
1840 DATA 00001C3245512A1C,00000000000
C120C,406070F900000000,00071F7FFF7F1F0
F
1850 DATA 0024955A7C3C0000,10000000090
7060F,1F1C040000000000,00000080C0C0800
0
1860 DATA 8080000000000000,00E0F8FEFFF
EF8E0
1865 REM ∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞
1870 DATA 0,29,180,29,6,180,0,180,191,
1,65,29,80,4,6,80,4,90,4,6,90,4,105,29
,6,55,29,65,10,6,65,10,75,10,6
1875 REM ∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞
1880 DATA 96,14,100,14,6,96,14,100,14,
6,100,14,108,29,6,80,3,75,0,14,90,3,95
,0,14,90,20,6,91,2,14
1885 REM ‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡
1890 REM ▒ココ カラ ハ マガ エナイ ヨウニ▒
1895 REM ‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡
1900 DATA 16,62,16,174,32,62,32,142,48
,30,48,94,80,78,80,126,96,126,112,62,1
12,78,128,30,128,126,128,158,160,62
1905 REM ━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
1910 DATA 32,62,32,78,48,46,64,46,80,4
6,96,46,112,62,112,78,96,94,80,110,64,
126,48,142,32,142,64,142,80,142,96,142
,112,142
1915 REM ─────────────────────────
1920 DATA 32,30,32,62,64,46,64,62,96,3
0,96,62,112,62,144,30,160,62,16,94,32,
94,48,94,64,94,80,94,96,94,112,94,128,
94,144,94
1925 REM
1930 DATA 0,126,16,126,32,126,48,126,6
4,126,96,126,112,126,128,126,144,126,1
60,126,96,142,80,158
1935 REM
1940 DATA 32,30,144,30,144,46,144,62,9
6,46,112,46,112,62,32,62,32,110,64,142
1945 REM
1950 DATA -16,0,-16,0,-16,0,-16,0,0,16
,0,16,0,16,0,16,0,16,0,16,16,0,16,0,16
,0,16,0,0,-16,0,-16,0,-16,0,-16,0,-16,
0,-16,16,0,16,0,16,0,16,0
1955 REM
1960 DATA 0,16,0,16,0,16,0,16,0,16,0,1
6,-16,0,-16,0,-16,0,-16,0,0,-16,0,-16,
0,-16,0,-16,0,-16,0,-16
1965 REM▒ガンバッタネ! ゴホウビ ヨ▒♥♥チュッ!♥♥▒
```

☆　　☆　　☆

★僕も歩けばパソコンにあたる…かしら？(新潟県西蒲原郡・仲野一義14才)……【編：マイコンルームを歩けばあたる。影：さっきもコードが足にからまってコケてた人がいたよ。よっぽど短足なんだ。ハハッ!!編：…悪かったね。】

SMC-777用

# J.S シミュレーション

THE BEST 25 PROGRAMMER

エントリーコード SM①

右田　博敬



第三次銀河戦争は，すでに100年を過ぎようとしていた。銀河連邦軍と反体制連合軍の戦いは，互いにゆずらず，終局を見るすべもなかった。そんな中で，連合軍の秘密兵器〝JAZZY STAR〟が誕生し，連邦軍の中核をなす星へと送りこまれたのだ……。

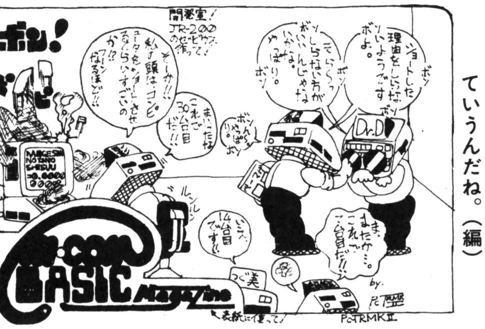
## ゲームの説明

J.Sは，連邦軍のレーダ・ポット（200基）に迷いこみます。敵レーダのサーチ・エリアは10mp，J.Sのそれは25mpです。

ゲームは，敵のレーダにつかまらないように進むだけ。3次元シミュレーションなので，移動は水平角度，仰角，移動距離（最大15mp）の順に入力します。

J.Sのレーダが作動して，敵レーダの座標を知らせてきます。これを頼りに，XZ座標をできるだけ0に近く，Y方向に移動すると高得点につながります。

画面のブルーの部分が10mpの範囲ですから，ここに敵を入れないように，また，XZ方向に50mp以上移動すると，ゲーム・オーバーとなります。

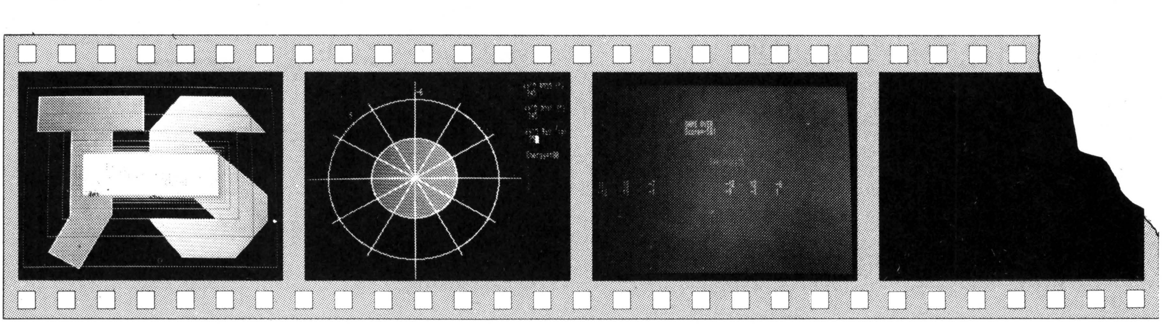



by PC－TRMKⅡ

編…こういうのをパーコン頭っていうんだね。（編）

### J.Sシミュレーションのプログラム・リスト

```
10 'JS シュミレーション for SMC-777 by Ecthem
20 CLEAR :CONSOLE 80:GOSUB 410
30 '--- ショキ セッテイ ---
40 DEF FLT A-Z:DIM TA%(399,3),SA%(200,3)
50 FOR I=0 TO 399:FOR J=1 TO 3 STEP 2:TA%(I,J)=IRND(100)-50:NEXT J:TA%(I,2)=I
RND(190)+10:NEXT I
60 EA%(1)=0:EA%(2)=0:EA%(3)=0:TS=100:GOTO 270
70 '--- レーダー ---
80 SOUND"<32S16L1N1N6>":CCLEAR:GCLEAR 4:CCOLOR 2,,2:PRINT (35,10)"Searching!!
":CCOLOR 6,,0:PRINT :PRINT
90 C=0:FOR I=0 TO 24:FOR J=1 TO 3:SA%(I,J)=0:NEXT J,I
100 FOR I=0 TO 399:R=0:FOR J=1 TO 3
110 R=(TA%(I,J)-EA%(J))*(TA%(I,J)-EA%(J))+R:NEXT J
120 IF R<625. THEN C=C+1:FOR K=1 TO 3:SA%(C,K)=TA%(I,K)-EA%(K):PRINT SA%(C,K),
:NEXT :PRINT ,,
130 IF R<100 THEN 240
140 NEXT I
150 CURSOR OFF :DEF FLT A-Z:B=0:SOUND OFF
160 SOUND"<9S2L4N1N2N3N4N5N6N7N8N9N10N11N12>L2N1"
170 WIPE:DRAW"m100,99o10p12,7o20m100,39c5m0,99M200,99m100,0M100,198"
180 A=360-B*30
190 DRAW"c7a(A)m100,99U22"
200 B=B+1:IF B=12 ELSE 180
210 FOR K=1 TO 24:CCOLOR SA%(K,3)/8+4:PRINT (1.2*(26+SA%(K,1)),(24-SA%(K,2))/2
);SA%(K,3):NEXT
220 RETURN
230 '--- ゲーム オーバー ---
240 SOUND"L4<30S1N3N4>":PRINT (27,5)"GAME OVER"
250 SC=EA%(2)+((10-ABS(EA%(1)))*10)+((10-ABS(EA%(3)))*10)
260 PRINT (27,6)"Score=";SC:PAUSE 50:GOTO 10
270 '--- WARP MOOD ---
280 CCOLOR 4:GOSUB 70
290 FOR I=1 TO 3:PRINT (65,I+10);EA%(I),,:NEXT
300 CCOLOR 6
310 PRINT (65,0)"イドウ ホウコウ (°)",(65,3)"イドウ カクド (°)",(65,6)"イドウ キョリ (p)"
320 PRINT (65,9)"Energy=";TS
330 LOCATE (66,1):INPUT EX:EX=EX*PI/180
340 LOCATE (66,4):INPUT EY:EY=EY*PI/180
350 LOCATE (66,7):INPUT EZ:IF EZ<=15 ELSE 350
360 EW=EZ*COS(EY):TS=TS-EZ:IF TS<1 THEN 240
370 EX%(1)=EW*SIN(EX):EX%(2)=EW*COS(EX):EX%(3)=EZ*SIN(EY)
380 FOR I=1 TO 3:EA%(I)=EA%(I)+EX%(I):IF I=2 THEN 390 ELSE IF EA%(I)>50 THEN 2
40
390 PRINT (65,I+10);EX%(I),EA%(I):NEXT
400 GOTO 280
410 '--- デモンストレイション ---
430 WIPE:CURSOR OFF :DRAW"c7m19,19M119,19M119,55M89,55M89,139a60L15U8R10M51,55
M19,55M19,19m22,22p1,7"
440 DRAW"m235,55M205,19M155,19M125,55M125,81M189,144M125,144M155,180M205,180M2
35,144"
450 DRAW"M235,118M165,55M235,55m160,22p6,7"
460 BOXF(79,79)-(239,119),7:A=1
470 FOR I=0 TO 9:BOXE(79-A,79-A)-(239+A,119+A),10:A=1.7*A:NEXT
475 SOUND"S32L402n6n6n6L16n8n6n5n3L4n1N10N10L8N13N10N11N11N15N11N10N10N13N10L4
N8L8n1n1n1n1n3n5L4n6n6n6L16n8n6n5n3L4n1N10N10L8N13N10L16.N11N15N13N11N10N8L4N6N5
N6N6N6","N10N10N10P2N6N6P1P2L8N5N5N5P8N12N11L4N10N10N10P2N6N6"
480 CCOLOR 4:PRINT (26,11)"3 - D",(27.12)"J  S  シュミレーション",(44.13)"<ACT-
1>":RETURN
```



《写真1》 タイトル画面。し烈なウォー・ゲームが始まる!

《写真2》 レーダの中の数字は，敵レーダまでの距離です

《写真3》 移動を開始すると，レーダ・サーチで敵の位置が表示されます



★僕は，ついにやった!!学校図書にベーマガを入れたのだ。これで，学校に活気があふれるぞ!!（三重県安芸郡・ゴジラJR君）……【編：ありがとう!!影：エライ!!私が子供の頃は図書館なんて行ったこともなかったけど。】

# DESTRON

エントリーコード SM①
野口 一



## ●内 容

2531年，突然H.NOGSOという学者が，海の生物が空中を自由に飛べる薬を発明。それによって，海の生物との生活が始まったが，2535年，海の生物と人間たちの間で，戦争になってしまった。

責任を感じた学者は，海の生物にＧＥＬという戦機で立ち向かった。

## ●遊びかた

Ⓐと Ⓩ で上下，Ⓗでビーム発射です。右からせまってくる海の生物を撃ってください。海の生物は，５種類あります。

エネルギーがなくなるか，ＣＩＴＹが全部なくなるか，ＧＥＬ（自分）が３回やられると，ＧＡＭＥ ＯＶＥＲです。

## ●プログラムのしくみ

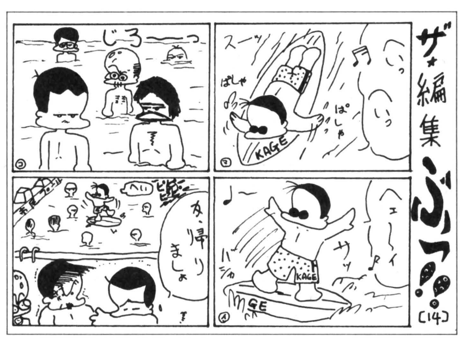
メイン・ルーチンを主に，敵などはサブ・ルーチンで処理しています。長くて雑なプログラムですが，がんばって理解してください。

130行のGの値を増やすと，自分が増えます。220行のＩＦ Ｐ＝７のＰを増やすと，エネルギーがなかなか減りません。

### CHECKER FLAG

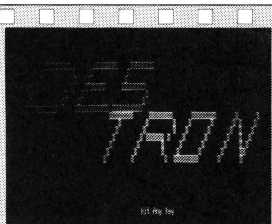
**Dr.D**：キャラクタにこった作品だな。その分だけリストが長くなってしまった。アイデアはいま一歩。ただ，敵の攻撃パターンを変えてるところはウマイぞ！

**影**：アイデアって難しいね。でもいろんなゲームを見てるけど，へたにカッコつける必要なんてないんだよね！

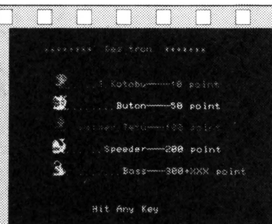



by BUK

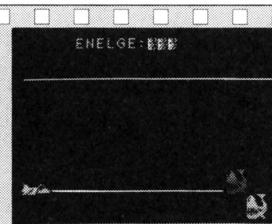
評…来月も楽しみにしてるよ！（影）



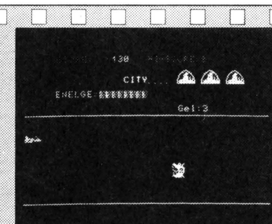

《写真１》SMCの特徴—中間色を作ったタイトルです




《写真２》ユーモラスな登場キャラクタ




《写真３》ビビーッ，ビ，ビーッ！しつこい敵だ!!




《写真４》キャラクタが変ると，攻撃パターンも変るぞ！

★名言第Ｘ弾！「立てばタルケン，すわればゾシー，歩く姿はトーロイド」（埼玉県大宮市・岡部紀男12才）……
【Dr.D：ワシの歩きかたをトーロイドと言ったやつがおった。しかしワシはまだ若いのじゃ！影：エビオス飲む??】

```
100 WIPE'
110 '--------------------
120 FONT RESET 0:RESTORE :GOSUB 1910: RANDOMIZE:CURSOR OFF :GOSUB 1370
130 G=3:S=0:GOSUB 1810
140 Y=19:C=0:ENE=21:P=1:TX=37:TY=15:E=0:P=1:A=0
150 '-----ﾒｲﾝ-----
160 A$=INKEY$(2)
170 IF A$="a" THEN Y=Y-1:IF Y<10 THEN Y=10
180 IF A$="z" THEN Y=Y+1:IF Y>20 THEN Y=20
190 IF A$=CHR$(&H9D) THEN CCOLOR 6:PRINT (0,Y) CHR$(128)+CHR$(129)+CHR$(130):G
OTO 250
200 CCOLOR 6:PRINT (0,Y) CHR$(128)+CHR$(129)+CHR$(130)
210 PRINT (TX,TY) "  ":PRINT (TX,TY+1) "  "
220 IF E=8 THEN P=P+1:E=1:IF P=7 THEN P=1:E=1
230  ON P GOSUB 520,620,720,820,920,1060
240 PRINT (0,Y) "    ":GOTO 160
250 CCOLOR 4:PRINT (3,Y) LEFT$(")))))))))))))))))))))))))))))))))))))",TX);:SOU
ND "o2s1c8e8","d8f8"
260 IF Y=TY THEN  310
270 IF Y=TY+1 THEN  310
280 PRINT (3,Y) LEFT$("                                    ",TX);:A=A+1:IF A=7
 THEN ENE=ENE-1:A=0:IF ENE=0 THEN PAUSE 10:*END
290 PRINT (ENE+1,6)" ";:IF ENE=11 THEN FOR I=1 TO 8:PRINT  (12,15) LEFT$("Enel
ge:0",I);:BEEP:NEXT :PAUSE 10:GOTO *TEND
300 GOTO 200
310 PRINT (3,Y) LEFT$("                                    ",TX);
320 FOR I=1 TO 8:CCOLOR 4: PRINT  (TX,TY) CHR$(150)+CHR$(151)
330 CCOLOR 4:  PRINT  (TX,TY+1) CHR$(152)+CHR$(153):SOUND"c64d64"
340 CCOLOR 6:  PRINT  (TX,TY) CHR$(153)+CHR$(155)
350 CCOLOR 6:  PRINT  (TX,TY+1) CHR$(150)+CHR$(153):SOUND"s20c64d64"
360 NEXT
370 PRINT  (TX,TY) "  "
380 PRINT  (TX,TY+1) "  ":TX=32:TY=IRND(9)+10
390 ON P GOTO 400,420,440,460,480,510
400 S=S+10:E=E+1:GOSUB 500
410 GOTO 200
420 S=S+50:E=E+1:GOSUB 500
430 GOTO 200
440 S=S+100:E=E+1:GOSUB 500
450 GOTO 200
460 S=S+200:E=E+1:GOSUB 500
470 GOTO 200
480 S=S+300+IRND(100)+1:E=E+1:GOSUB 500
490 GOTO 200
500 PRINT (11,1) USING "######";S:RETURN
510 GOTO 160
520 '---T.Kotobu---
530 RN=IRND(2)
540 IF RN=0 THEN TX=TX-1:IF TX=0 THEN GOTO *BAKHATU
550 IF RN=1 THEN TY=TY-1:IF TY<10 THEN TY=10
560 IF RN=2 THEN TY=TY+1:IF TY>19 THEN TY=19
570 CCOLOR 2:PRINT  (TX,TY) CHR$(228)+CHR$(229):SOUND"o2s1c8e8","D8A8"
580 PRINT  (TX,TY+1) CHR$(230)+CHR$(231)
590 IF TX=3 AND TY=Y THEN *BON
591 IF TX=2 AND TY=Y THEN *BON
592 IF TX=1 AND TY=Y THEN *BON
600 IF TX=3 AND TY+1=Y THEN *BON
601 IF TX=2 AND TY+1=Y THEN *BON
602 IF TX=1 AND TY+1=Y THEN *BON
610 RETURN
620 '------Buton---
630 RN=IRND(1)
640 TX=TX-1:IF TX=0 THEN GOTO *BAKHATU
650 IF RN=0 THEN TY=TY-1:IF TY<10 THEN TY=10
660 IF RN=1 THEN TY=TY+1:IF TY>19 THEN TY=19
670 CCOLOR 3:PRINT  (TX,TY) CHR$(232)+CHR$(233):SOUND"o2s1f8"
680 PRINT  (TX,TY+1) CHR$(234)+CHR$(235)
690 IF TX=3 AND TY=Y THEN *BON
691 IF TX=2 AND TY=Y THEN *BON
692 IF TX=1 AND TY=Y THEN *BON
700 IF TX=3 AND TY+1=Y THEN *BON
701 IF TX=2 AND TY+1=Y THEN *BON
702 IF TX=1 AND TY+1=Y THEN *BON
710 RETURN
720 '--Wapper.Tetu--
730 RN=IRND(3):IF RN=3 THEN IF IRND(100)>30 THEN PLAY"t255c32d32e32":TX=IRND(3
5)+3:TY=IRND(9)+10:GOTO 770
740 IF RN=0 THEN TY=TY-1:IF TY<10 THEN TY=10
750 IF RN=1 THEN TY=TY+1:IF TY>19 THEN TY=19
760 IF RN=2 THEN TX=TX-1:IF TX<0 THEN GOTO *BAKHATU
770 CCOLOR 5:PRINT  (TX,TY) CHR$(236)+CHR$(237):SOUND"o1s1d8e8","c8a8"
780 PRINT  (TX,TY+1) CHR$(238)+CHR$(239)
790 IF TX=3 AND TY=Y THEN *BON
791 IF TX=2 AND TY=Y THEN *BON
792 IF TX=1 AND TY=Y THEN *BON
800 IF TX=3 AND TY+1=Y THEN *BON
801 IF TX=2 AND TY+1=Y THEN *BON
802 IF TX=1 AND TY+1=Y THEN *BON
810 RETURN
820 '-----Speeder---
830 RN=IRND(2)
840 TX=TX-2:IF TX<0 THEN *BAKHATU
850 IF RN=0 THEN TY=TY-2:IF TY<10 THEN TY=10
860 IF RN=1 THEN TY=TY+2:IF TY>19 THEN TY=19
870 CCOLOR 3:PRINT  (TX,TY) CHR$(240)+CHR$(241):SOUND"o3s1c8e8","d8b8"
880 PRINT  (TX,TY+1) CHR$(242)+CHR$(243)
890 IF TX=3 AND TY=Y THEN *BON
891 IF TX=2 AND TY=Y THEN *BON
892 IF TX=1 AND TY=Y THEN *BON
900 IF TX=3 AND TY+1=Y THEN *BON
901 IF TX=2 AND TY+1=Y THEN *BON
902 IF TX=1 AND TY+1=Y THEN *BON
910 RETURN
920 '-------Boss----
930 RN=IRND(4):IF RN=3 THEN IF IRND(100)>30 THEN PLAY"t255c32d32e32":TX=IRND(3
5)+3:TY=IRND(9)+10:GOTO 980
940 IF RN=0 THEN TY=TY-1:IF TY<10 THEN TY=10
950 IF RN=2 THEN TX=TX-1:IF TX<0 THEN GOTO *BAKHATU
960 IF RN=1 THEN TY=TY+1:IF TY>19 THEN TY=19
970 IF RN=4 THEN IF IRND(100)>20 THEN GOTO 1030
980 CCOLOR 2:PRINT  (TX,TY) CHR$(244)+CHR$(245):SOUND"s1o3c8","e8c8"
990 PRINT  (TX,TY+1) CHR$(246)+CHR$(247)
1000 IF TX=3 AND TY=Y THEN *BON
1001 IF TX=2 AND TY=Y THEN *BON
1002 IF TX=1 AND TY=Y THEN *BON
1010 IF TX=3 AND TY+1=Y THEN *BON
1011 IF TX=2 AND TY+1=Y THEN *BON
1012 IF TX=1 AND TY+1=Y THEN *BON
1020 RETURN
1030 CCOLOR 2:PRINT (TX,TY) CHR$(244)+CHR$(245):PRINT (TX,TY+1) CHR$(246)+CHR$(
247):CCOLOR 6:PRINT (0,TY) LEFT$("------------------------------------",TX);:SOUN
D"s1o2S5C2"
1040 PRINT (0,TY) LEFT$("                                    ",TX);:SOUND"o2S1C3
2":IF TY=Y THEN GOTO *BON
1050 RETURN
1060 '--------ﾎｷｭｳ ｾﾝ--------
1070 PLAY"t200C8E8G8C8E8G8C8E8G8c1"
1080 FOR I=Y TO 19:CCOLOR 6:PRINT (0,I) CHR$(128)+CHR$(129)+CHR$(130):PLAY"t255
c8c8c8c8":PRINT (0,I) "   ":NEXT :CCOLOR 6:PRINT  (0,19) CHR$(128)+CHR$(129)+CHR
$(130)
1090 FOR I=35 TO 1 STEP -1:CCOLOR 2:PRINT (I,10) CHR$(252)+CHR$(253)+CHR$(254)+
CHR$(255):PLAY"t255c8e16":PRINT (I,10) "    ":NEXT :CCOLOR 2:PRINT (1,10) CHR$(2
52)+CHR$(253)+CHR$(254)+CHR$(255)
1100 FOR I=11 TO 18:PRINT (2,I) CHR$(251):PLAY"t255c16":NEXT
1110 FOR I=12 TO 21:PAUSE 2:CCOLOR 6:PRINT  (I,6) "&":O=25-I:SOUND"o2s(o)cde","
eed","afg":NEXT :ENE=21
1120 FOR I=11 TO 18:PRINT (2,I) " ":PLAY"t255c16":NEXT
1130 PRINT  (15,15) "BONUS 1000":PAUSE 10:PRINT (15,15) "          ":S=S+1000
1140 PRINT  (15,15) "Fight":PAUSE 10:PRINT (15,15) "     ":PRINT (1,10) "    "
```

★ᑌᑕᑎᑕᑌᑐᑕᑕ・あなたの目，だいじょうぶですか？（東京都新宿区・**スターバグマン**）……【**編**：みぎ！うえ！え～と………わかりません！**影**：つぎは私だ。え～と，みぎ！みぎでしょ？みぎじゃないの??ねえ，どっち!?】

```
:P=1:Y=19:RETURN
 1150 '---------Bon-------
 1160 *BON:FOR I=1 TO 20:CCOLOR 4:PRINT (0,Y) CHR$(150)+CHR$(151)+CHR$(152):SOUN
D"o2s1c8e8f8a8","g8e8c8d8","o1c8e8a8b8":CCOLOR 6:PRINT (0,Y) CHR$(153)+CHR$(154)
+CHR$(155):NEXT :PRINT (0,Y) "    "
 1170 PRINT (TX,TY) "  ":PRINT (TX,TY+1) "  ":TX=37
 1180 G=G-1:IF G=0 THEN GOTO *TEND
 1190 CCOLOR 5:PRINT (25,8) "Gel:";G:CCOLOR 2:PRINT (15,15) "Fight":PAUSE 10:PRI
NT (15,15) "      ":GOTO 160
 1200 *TEND'-------The End-------
 1210 CURSOR OFF :CONSOLE 40:WIPE
 1220 FOR I=1 TO 9:CCOLOR 4:PRINT (14,10) LEFT$("Game over",I);:SOUND"o3S5C8E8",
"G8AS","O1C8B8":PAUSE 2:SOUND OFF :NEXT :PAUSE 9
 1230 LOCATE (0,23):FOR I=1 TO 10:PRINT :NEXT :PAUSE 10
 1240 CCOLOR 2:PRINT (10,9) "YOU--SCORE :";S
 1250 IF S>HS THEN HS=S:FOR I=1 TO 20:CCOLOR 6:PRINT (8,11) LEFT$("YOU SCOER IS
HISCORE",I);:BEEP:NEXT
 1260 CCOLOR 4:PRINT (2,13) "ｱﾅﾀﾜ ｲﾅｼﾞｸ CITY ｦ ﾏﾓﾙｺﾄｶﾞ"
 1270 CCOLOR 4:PRINT (24,14) "ﾃﾞｷﾅｶｯﾀ"
 1280 FOR I=1 TO 19:CCOLOR 2:PRINT (9,19) LEFT$("PLAY AGEIN (Y or N)",I);:SOUND
"s2o1c8d8e8f8","o2a8d8b8g8","o3a8a8d8f8b8":NEXT
 1290 FOR I=1 TO 10000:S$=INKEY$(2)
 1300 IF S$="Y" OR S$="y" THEN GOSUB 1560:GOTO 130
 1310 IF S$="N" OR S$="n" THEN 1330
 1320 NEXT :GOTO 100
 1330 PLAY"t120G4C8C8D4C4p4E4F4":LOCATE (0,23):FOR I=1 TO 25:PRINT :NEXT :END
 1340 *BAKHATU'-----Bakhatu-----
 1350 CCOLOR 4:PRINT (25+C,3) "./*":CCOLOR 4:PRINT (25+C,4) ">?!":SOUND"s2o1c8e8
d8f8a8b8d8e8c8f8e8d8c8","o2e8d8c8f8g8e8d8c8f8a8g8d8e8c8","o3d8e8f8c8g8d8e8f8c8d8
e8a8b8":C=C+4:IF C=12 THEN PAUSE 10:C=0:GOTO *TEND
 1360  TX=37:PAUSE 10:RETURN
 1370 '--------------------------------------
 1380 WIPE:CURSOR OFF :CONSOLE 80
 1390 CCOLOR 4:PRINT (3,3) "   =========       ========    ========="
 1400 PRINT "       =          =    =          =       "
 1410 PRINT "      =          =    =          =        "
 1420 PRINT "     =           =   =======    ========  "
 1430 PRINT "    =           =    =                 =  "
 1440 PRINT "  =            =    =                 =   "
 1450 PRINT "==========     =========== ==========     "
 1460 CCOLOR 2:PRINT "                               ========     ========      ====
====     =     ="
 1470 PRINT "                              =        =       =    =      =
= =     = "
 1480 PRINT "                              =        =       =   =      =      =
  =    = "
 1490 PRINT "                             =       = ====== =     =      =      =
  =  =    "
 1500 PRINT "                            =       =      =      =      =      =
  = =     "
 1510 PRINT "                           =       =      =     =      =      =
  ==      "
 1520 PRINT "                          =       =      =  ========      =
  =       "
 1530 GOSUB 2200
 1540 CCOLOR IRND(6)+1:PRINT (37,23) "Hit Any Key":IF INKEY$="" THEN  1540
 1550 FOR I=25 TO 1 STEP -1 :PRINT :SOUND"O3S(I)B8":NEXT I
 1560 CONSOLE 40:LOCATE(0,24)
 1570 CCOLOR 2:PRINT "    ********  Des tron  *******      "
 1580 PRINT :PRINT :PRINT
 1590 CCOLOR 2:PRINT "       ";CHR$(228);CHR$(229);"           "
 1600 CCOLOR 2:PRINT "       ";CHR$(230)+CHR$(231);".....T.Kotobu----10 point":PR
INT
 1610 CCOLOR 3:PRINT "       ";CHR$(232)+CHR$(233);"           "
 1620 CCOLOR 3:PRINT "       ";CHR$(234)+CHR$(235);"........Buton----50 point":PR
INT
 1630 CCOLOR 4:PRINT "       ";CHR$(236)+CHR$(237);"           "
 1640 CCOLOR 4:PRINT "       ";CHR$(238)+CHR$(239);"..Wapper.Tetu---100 point":PR
INT
 1650 CCOLOR 5:PRINT "       ";CHR$(240)+CHR$(241);"           "
 1660 CCOLOR 5:PRINT "       ";CHR$(242)+CHR$(243);"......Speeder---200 point":PR
INT
```

```
 1670 CCOLOR 6:PRINT "       ";CHR$(244)+CHR$(245);"                    "
 1680 CCOLOR 6:PRINT "       ";CHR$(246)+CHR$(247);".........Boss---300+XXX point
":PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT
 1690 CCOLOR IRND(6)+1:PRINT (12,23) "Hit Any Key":IF INKEY$="" THEN  1690
 1700 FOR I=0 TO 20:PRINT (0+I,0) "-------------------------------- "
 1710 PRINT (39-I,0) "-------------------":SOUND"s1o3c8":NEXT
 1720 LOCATE (0,24):CCOLOR 2:PRINT "----------------Des tron---------------":PRIN
T :PRINT :PRINT :PRINT
 1730 CCOLOR 7:PRINT "          !@#"
 1740 CCOLOR 7:PRINT "          $%^  .....CITY":PRINT :PRINT
 1750 CCOLOR 5:PRINT "   [ Space Gel. ]                ":PRINT :PRINT
 1760 CCOLOR 4:PRINT "      [A]-------------Up             ":PRINT
 1770 CCOLOR 6:PRINT "      ";CHR$(128)+CHR$(129)+CHR$(130);" ":PRINT
 1780 CCOLOR 4:PRINT "      [Z]-----------Down           ":PRINT :PRINT
 1790 CCOLOR 2:PRINT "      [ ]------Beem.     ":CPLOT(8,23),&H1D:PRINT :PRINT
PRINT
 1800 CCOLOR IRND(6)+1:PRINT (27,23) "Hit Any Key":IF INKEY$="" THEN GOTO 1800 E
LSE RETURN
 1810 WIPE:CONSOLE 40:CCOLOR 2,0,2:PRINT (5,1) "SCORE:";S
 1820 CCOLOR 4,0,0:PRINT (20,1) "HI-SCORE:";HS
 1830 CCOLOR 7:PRINT (25,3)"!@# !@# !@#"
 1840 CCOLOR 7:PRINT (16,4)"CITY.... $%^ $%^ $%^"
 1850 CCOLOR 6:PRINT (5,6) "ENELGE:&&&&&&&&&&"
 1860 CCOLOR 7:PRINT (0,9)"----------------------------------------"
 1870 CCOLOR 7:PRINT (0,21)"----------------------------------------"
 1880 CCOLOR 5:PRINT (25,8)"Gel:";G
 1890 PLAY"t150o3f4c8f8g2p4a8o4p16c1":RETURN
 1900 RETURN
 1910 '---------CHR-------
 1920 FOR I=1 TO 50:READ A,CH$:DEF FONT A,CH$:NEXT
 1930 DATA 228,"030f1d393f1f0711",229,"e0f8dceef7fbfffe"
 1940 DATA 230,"0f21497f3f000101",231,"f8f8f8c4844aa929"
 1950 DATA 232,"20f87f9f8f4b01c0",233,"e1a7f4ececffc3db"
 1960 DATA 234,"330c2045477fff0f",235,"d3dfc3fefcfcfaf3"
 1970 DATA 236,"00010103010f1717",237,"f0e8f4fc3cdcfcf8"
 1980 DATA 238,"8d804d324d91a512",239,"f8f0f29129454532"
 1990 DATA 240,"00385cbebefffff",241,"fe3c18080c060707"
 2000 DATA 242,"ffaba208aaefff7f",243,"ffbfcf7efcf8dc06"
 2010 DATA 244,"1e21702050001f3c",245,"0080406060e0c0e0"
 2020 DATA 246,"1f272b020055ff7f",247,"70f8faf9fdfdfef8"
 2030 DATA 128,"20383c3f7ffe3df7",129,"000102fcba7bf7f0"
 2040 DATA 130,"00c020107cfffe00",38,"5269724875685274"
 2050 DATA 33,"000001030c081020",64,"1866810c1e5e585a"
 2060 DATA 35,"000080c030100804",36,"20404086969696ff"
 2070 DATA 37,"4aeaeaeaeaeaeaff",94,"44424a49e9ededff"
 2080 DATA 125,"0000000000ff0000",45,"000000ff00000000"
 2090 DATA 252,"03061f21c20a1f0a",253,"f01fff0f80aaffaa"
 2100 DATA 254,"2affff1028aaffaa",255,"50f9fb1e7e7b5900"
 2110 DATA 251,"0810201804020408",150,"88042a8325821144"
 2120 DATA 151,"8892aaff55491144",152,"8841a4c154201144"
 2130 DATA 153,"8841a4c154201144",154,"55491144ff8892aa"
 2140 DATA 155,"88042a8325821144",61,"ff555555555555ff"
 2150 DATA 46,"0000000000000020",47,"00000000606070f4"
 2160 DATA 92,"0000002038282844",62,"524044478c8a8aff"
 2170 DATA 63,"84a4aca4a4a4a4ff",124,"0402124989898 9ff"
 2180 RETURN
 2190 '---------Music--------
 2200 SOUND"S10o3C4c4B4A4E2.A4A2.G4A1A4e4d4c4B2.c4","p1p1D4F4E4D4E1p1p1E4A4F2.A4
"
 2210 SOUND"d4f4e4d4c2B2e4f4e4d4c2.c4c4d4c4B4A1F4d4c4B4","G#2A4B4E4A4G#2A2.G#4A1
G#2.F4E4F4E4G4F2.D4"
 2220 SOUND"E2.A4B4f4e4d4c4B4A2P4A4d4d4A4e4e2p4A4f4f4A4e4e2","E4c4B4A4G#2.B4A4F4
E2F1E1D1E1"
 2230 SOUND"P4A4d4d4A4e4e2p4A4f4f4B2e2","f1e1f2a2g#1"
 2240 RETURN
```

★惑星メフィウスを持っている人へ。対話モードで T&E SOFT と打ちこんでみて。(千葉県我孫子市・星野正幸14才)……【編：どうなるのかな？影：答えが出るのでは？編：私だけにソフト教えて！影：くさいシャレだ!!】

## VIC-1001用

# FALL II

TLF




### あそびかた

そんなにおおげさなゲームではありません。ただ，上から降ってくる障害物を避けるだけです。

操作方法は，[CRSR](上)，[CRSR](右)を使い，障害物を避けます。なお，レベルはスコアが200点増すごとに上がっていきます。慣れるまで，スコアを1000点以上取るのは難しいでしょう。

### プログラムについて

降ってくる障害物の移動と，障害物が地面に落ちた時の爆発に，マシン語を使用しています。

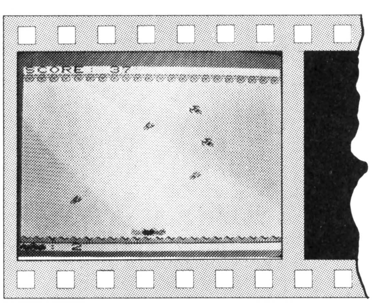
改造は，障害物の発生の場所や数などを変えたり，自機をスコアにより，下から１段ずつ上げたり（下より７行くらいまで）したらいいと思います。

《リスト１》キャラクタ定義のリスト

```
10 POKE51,0:POKE55,0:POKE52,28:POKE56,28
20 FORI=7168TO7398
30 READA:POKEI,A
40 NEXT
50 FORI=7424TO7554
60 READA:POKEI,A
70 NEXT
80 POKE631,131:POKE198,1
100 DATA60,30,191,231,231,255,126,60
110 DATA8,26,52,43,118,188,80,160
120 DATA60,18,152,244,174,157,74,5
130 DATA1,66,117,255,239,191,126,17
140 DATA128,66,174,255,247,253,126,136
150 DATA189,255,36,255,90,90,102,60
160 DATA0,96,182,93,170,85,170,255
170 DATA68,9,161,84,42,89,21,41
180 DATA0,33,145,90,40,218,104,180
190 DATA136,66,84,178,84,144,108,56
200 DATA162,220,189,43,30,240,6,202
210 DATA208,248,76,111,28,169,32,157
220 DATA43,30,169,0,157,65,30,169
230 DATA0,157,65,150,76,87,28,162
240 DATA220,189,43,30,201,1,240,6
250 DATA202,208,246,76,144,28,169,32
260 DATA157,43,30,169,1,157,64,30
270 DATA169,5,157,64,150,76,120,28
280 DATA162,220,189,43,30,201,2,240
290 DATA6,202,208,246,76,177,28,169
300 DATA32,157,43,30,169,2,157,66
310 DATA30,169,6,157,66,150,76,153
320 DATA28,162,176,189,7,31,240,6
330 DATA202,208,248,76,8,29,169,32
340 DATA157,7,31,189,29,31,32,214
350 DATA28,169,0,157,29,31,169,0
360 DATA157,29,151,76,184,28,201,3
370 DATA208,4,169,255,133,0,201,4
380 DATA208,4,169,255,133,0,96
420 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
430 DATA162,176,189,7,31,201,1,240
440 DATA6,202,208,246,76,47,29,169
450 DATA32,157,7,31,189,28,31,32
460 DATA214,28,169,1,157,28,31,169
470 DATA5,157,28,151,76,17,29,162
480 DATA176,189,7,31,201,2,240,6
490 DATA202,208,246,76,86,29,169,32
500 DATA157,7,31,189,30,31,32,214
510 DATA28,169,2,157,30,31,169,6
520 DATA157,30,151,76,56,29,162,22
530 DATA189,183,31,201,3,16,13,169
540 DATA9,157,183,31,169,0,157,183
550 DATA151,76,117,29,201,9,208,5
560 DATA169,32,157,183,31,202,208,224
570 DATA169,6,141,206,31,169,4,141
580 DATA206,151,96
```

《リスト２》メイン・プログラムのリスト

```
10 POKE36869,255:POKE0,0:Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":I=2:E=12:F=200:S=0:A=1:V=3
6877
20 PRINT"■■SCORE:"S:PRINT"■EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE":M=9:H=9:POKEV+1,15
30 PRINTLEFT$(Y$,22)"■FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF■CD■:"I"■"
40 P=PEEK(197):M=M-(P=31)*(M>0)+(P=23)*(M<18)
50 L=RND(1)*E+1:IFL<4THENPOKEV,254:PRINT"■■■"SPC(RND(1)*21)MID$("@AB",L,1):POKE
V,0
60 SYS7248:S=S+A:PRINT"■■■■■■■"S:IFS=FTHENE=E+(E>3):F=F+200:IFS>2000THENA=2
70 IFPEEK(0)>9THEN100
80 PRINTLEFT$(Y$,21)SPC(M)"■ CD ■":H=M
90 GOTO40
100 POKEV,234:PRINTLEFT$(Y$,21)SPC(H)"■ GH■":I=I-1:POKE0,0
110 FORJ=13TO0STEP-.2:FORL=0TO2STEP.5:POKEV+1,J+L:NEXTL,J
115 POKEV,0:IFI<0THEN140
120 FORJ=1TO2000:NEXT:GOTO20
140 IFT<STHENT=S
150 PRINT"■■■■■■■■■■■■■>> GAME OVER <<":PRINT"■■■■■■■■■SCORE"S:PRINT"■■■■■■■HI-S
C"T
155 PRINT"■■■■■■■■REPALY?[Y/N]"
160 GETA$:IFA$="Y"THEN10
170 IFA$="N"THENEND
180 GOTO160
777 REM NO.17 BY TLF:X     1984.3
```



《写真１》実行画面。とにかくスピードが早いのにはビックリ！



★これは2Bです。これはHBです。これはボールペンです。わかる??(大阪府交野市・慎　繁範13才)……【影：みなしゃん！慎くんは，ハガキに２ＢとＨＢのボールペンで書いて送ってきたのです。グハグハ〜ガキ!!】

X1/C/D(G-RAM1)用

# SPRING PANIC

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード X1①

栗本　淳



## ●内　容

赤いリボンのハルチャンは，サクラの花が大好物！いじめっこのレッドやブルーに捕まらないように，サクラの花を食べましょう。

## ●遊びかた

テン・キーの8246，または，ジョイ・スティックでハルチャンを動かして，サクラを食べてください。しかし，サクラを食べるとなぜか2秒間だけ動けなくなってしまいます。このことを頭に入れて，レッドやブルーから十分にはなれてから食べましょう。10個連続で食べると，ボーナス300点。

### ゲームのコツ

敵の動きに特徴があり，レッドは横方向優先，ブルーは縦方向優先で追ってきます。これを利用して，フェイントをかけたりできます。

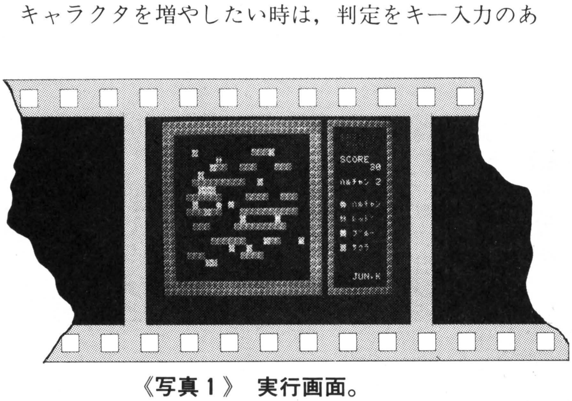
## ●改造のアドバイス

B．G．Mは，560行のデータを変えるだけで，音を変えることができます。短くても長くてもけっこうですが，一番最後には必ず"＠"を入れてください。

キャラクタを増やしたい時は，判定をキー入力のあたりでまとめて行なっているので，そこをいじればいいと思います。

### SPRING PANICのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40:INIT:CLS 4:DEFINT A-Z:CLICK OFF:TEMPO 350    :GOSUB 380
20 '―――――――――――――――――――――――――――――――― メイン
30 IF KU>0 THEN FOR I=1 TO 200:NEXT :GOTO 110
40 S=STICK(0):SS=STICK(1)
50 C$=CHARACTER$(X,Y+1):IF(S=2 OR SS=2)AND C$<>"K" THEN IF C$="S" THEN GOSUB 290
:M=0:N=1 :GOTO 100 ELSE M=0:N=1 :GOTO 100
60 C$=CHARACTER$(X-1,Y):IF(S=4 OR SS=4)AND C$<>"K" THEN IF C$="S" THEN GOSUB 290
:M=-1:N=0:GOTO 100 ELSE M=-1:N=0:GOTO 100
70 C$=CHARACTER$(X,Y-1):IF(S=8 OR SS=8)AND C$<>"K" THEN IF C$="S" THEN GOSUB 290
:M=0:N=-1:GOTO 100 ELSE M=0:N=-1:GOTO 100
80 C$=CHARACTER$(X+1,Y):IF(S=6 OR SS=6)AND C$<>"K" THEN IF C$="S" THEN GOSUB 290
:M=1:N=0 :GOTO 100 ELSE M=1:N=0 :GOTO 100
90 GOTO 110
100 LOCATE X,Y:PRINT "A" :X=X+M:Y=Y+N:M=0:N=0
110 LOCATE X,Y:PRINT "H" :IF KU>0 THEN KU=KU-1
120 '―――――――――――――――――――――――――――――――― オイカケ
130 OI=OI+1:IF OI=2 THEN OI=0 ELSE 240
140   IF RX>X AND CHARACTER$(RX-1,RY)<>"K" THEN RM=-1:GOTO 180
150   IF RX<X AND CHARACTER$(RX+1,RY)<>"K" THEN RM=1 :GOTO 180
160   IF RY>Y AND CHARACTER$(RX,RY-1)<>"K" THEN RN=-1:GOTO 180
170   IF RY<Y AND CHARACTER$(RX,RY+1)<>"K" THEN RN=1
180 LOCATE RX,RY:PRINT "A":RX=RX+RM:RY=RY+RN :LOCATE RX,RY:PRINT "R" :RM=0:RN=0
190   IF BY>Y AND CHARACTER$(BX,BY-1)<>"K" THEN BN=-1:GOTO 230
200   IF BY<Y AND CHARACTER$(BX,BY+1)<>"K" THEN BN=1 :GOTO 230
210   IF BX>X AND CHARACTER$(BX-1,BY)<>"K" THEN BM=-1:GOTO 230
220   IF BX<X AND CHARACTER$(BX+1,BY)<>"K" THEN BM=1
230 LOCATE BX,BY:PRINT "A":BX=BX+BM:BY=BY+BN :LOCATE BX,BY:PRINT "B" :BM=0:BN=0
240   READ A$ :PLAY A$ :IF A$="@" THEN RESTORE 560
250 '―――――――――――――――――――――――――――――― ツカマッタカ?
260 IF(X=RX AND Y=RY)OR(X=BX AND Y=BY)THEN 270 ELSE 30
270 PLAY "+CABABGBGFGFEFEDEDC R0 C R0 C R0 CC"
280 HA=HA-1:CGEN 0:LOCATE 35,8:PRINT HA:CGEN 1:IF HA=0 THEN 350 ELSE 320
290 '―――――――――――――――――――――――――― スコア & メンクリアカ?
300 PLAY"EFGFGAGAB":P=P+10:CGEN 0:LOCATE 31,6:PRINT USING "######";P:W=W+1
310 IF W>9 THEN LOCATE 8,8:PRINT"ボーナス 300テン!":P=P+300 ELSE KU=10:CGEN 1:RETURN
320 '――――――――――――――――――――――――――――― フィールド クリア
330 FOR I=1 TO 5000:NEXT:CONSOLE 2,20,2,23 :CGEN 0
340 FOR I=1 TO 20:FOR J=1 TO 300:NEXT:PRINT CHR$(11,15):NEXT:GOSUB 530:GOTO 30
350 '―――――――――――――――――――――――――――――――― エンド
360 CGEN 0:LOCATE 9,8:PRINT "GAME OVER":LOCATE 8,15:CFLASH 1
370 LOCATE 5,15:PRINT "REPLAY= SPACE KEY":IF INKEY$=" " THEN RUN ELSE 370
380 '―――――――――――――――――――――――――――――――― ガメン
390 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("66FFFFFFDBFF7EC3 0000000024000000 66FFBD99A5C37EC3")
400 DEFCHR$(72)=HEXCHR$("0000000000000000 D8FC7EFFDBFF7E66 00247EFFDBFF7E66")
410 DEFCHR$(82)=HEXCHR$("0000426642002400 66FFFFFFDBFF66C3 0000426642002400")
420 DEFCHR$(83)=HEXCHR$("E7BDC34242C3BDE7 E7BDDB7E7EDBBDE7 0000182424180000")
430 DEFCHR$(75)=HEXCHR$("0000000000000000 76C8A04080808000 76DFF55FFAAFFB6E")
440 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000")
450 CGEN 1:LINE(0,0)-(26,23),"K",B:LINE(1,1)-(25,22),"K",B
460 Y$="KKKKKKKKK":LOCATE 28,0:PRINT "K";Y$;"K":LOCATE 28,23:PRINT "K";Y$;"K"
470 FOR I=1 TO 22:LOCATE 28,I:PRINT "KAAAAAAAAAK" :NEXT
480 C$=CHR$(31,31,29):LOCATE 30,11:PRINT "H";C$;"R";C$;"B";C$;"S" :CGEN 0
490   COLOR 7 :LOCATE 32,21:PRINT "JUN.K":C$=CHR$(31,31,29,29,29,29,29)
500   LOCATE 30,5:PRINT "SCORE" :LOCATE 30,8:PRINT "ハルチャン 3"
510   COLOR 5 :LOCATE 32,11:PRINT "ハルチャン";C$;"レッド ";C$;"ブルー ";C$;"サクラ"  :HA=3
520   COLOR 2 :LOCATE 30,2:PRINT "SPRING":LOCATE 31,3:PRINT "PANIC!"
530 CONSOLE :X=13:Y=11 :RX=2:RY=2 :BX=24:BY=21 :W=0:KU=0 :CGEN 1 :COLOR 7
540 FOR I=1 TO 40:Q=RND(1)*18+3:R=((RND(1)*7)+2):LOCATE Q,R*2:PRINT"KKK":NEXT
550 FOR I=1 TO 20:M=RND(1)*20+3:N=RND(1)*17+3:LOCATE M,N:PRINT "S"  :NEXT
560 RETURN :DATA C,"",D,D,C,"",D,"",C,"",D,D,C,E,C,D,@
570 '
1000 CLS:TEMPO 200 'フロク――――オトダシ プログラム (1オクターブダケダヨ!)
1010 PRINT "C D E F G A B +C(N)
1020 A$=INKEY$
1030 IF A$="N" OR A$="n" THEN A$="+C"
1040 PLAY A$
1050 GOTO 1020
```




《写真1》　実行画面。
レッド，ブルーに気をつけてネ！




by 田沢慎司

評…ブルブル～～（編集部一同）

X1



★ぼくが，マシン語ばかり打ちこんでいるから，マイコンが暴走族に入ってしまった。（神奈川県横浜市・**清水　顕** 12才）……【（ブオーン！シューン!!ドテッ!!）**影**：このバイクの音は？**編**：所沢ナンバーだ。**影**：編集長だ!!】

# 農業ゲーム

エントリーコード X1②

## アメリカン・ヒーロー




### ●内　容

あなたは，○○村の農民です。そして，穀物をスズメやイナゴから守って育てることが，あなたの仕事です。しかし，ヘビはようしゃなく，攻撃してきます。

### ●遊びかた

きれいにならんでいる穀物を，スズメやイナゴが食べにくるので，食べられないように，ブーメランでやっつけるか，踏みつけてください。ヘビは，ブーメランでやっつけられます。

キー操作は，8 2 4 6で上下左右に移動します。ブーメランは，スペース・キーで発射します。スズメやイナゴを15匹やっつけると，季節が変わります。ヘビに3回かまれるか，穀物を40個食べられると，ゲーム・オーバーです。

季節は，春，夏，秋とあり，秋の面をクリアすると，ボーナスがもらえます。

**CHECKER FLAG**

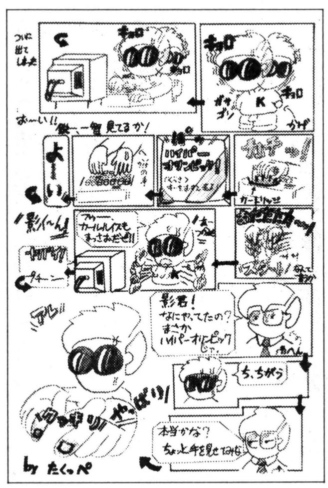
**編**：なかなかおもしろいですね！

**Dr.D**：どれどれ，ほほうなるほどな。動きは必ずしも十分とはいえないが，画面構成がわりとしっかりしてるので，けっこう楽しめるな。

**編**：そうですね。アイデアがもう少しほしい気もしますが。

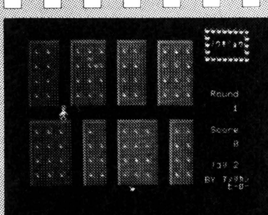
**Dr.D**：うむ，たとえばもぐらもたまに顔を出すとかな。

**影**：そのぶん，リストも長くなるけどね。

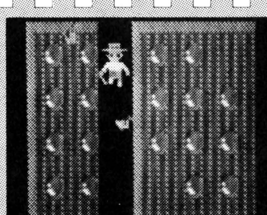



評…そうか、私にはペンダコだなどと言いはってこういうワケだったのか。(編集長)
どこかで盗み撮りされてるのかな？(影)

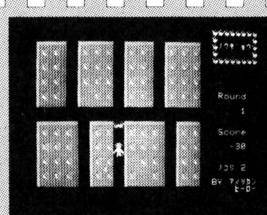
by 中沢拓也



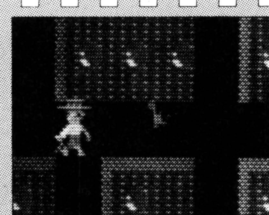
**《写真1》 畑にやってきました。ヘビに気をつけてネ！**



**《写真2》 スズメとイナゴが穀物を荒しています**



**《写真3》 早くスズメを踏みつぶしに行かなくちゃ！**



**《写真4》 ビューン！ブーメランを投げてヘビをやっつけろ!!**



★ひと昔ぐらい前，TVでやっていたあの〝赤影〟は，実は影さんだったんです。これ信じる？(神奈川県高座郡・だれでしょう？才)……【影：赤影参上!!(タッタッター)。編集長：やっぱりエリマキト影でしかない！】

## 農業ゲームのプログラム・リスト

```
10 '--- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ---
20 WIDTH40:CLS:INIT:CLICK OFF
30 GOSUB 1300
40 LOCATE0,0:PRINT"ﾃﾝｷｰ...0 OR JOY STICK...1"
50 F$=INKEY$:IF F$="0" THEN N=0:CLS:GOTO 70
60 IF F$="1" THEN N=1:CLS ELSE 50
70 X=15:Y=11:SC=0:Z=2:T=14:R=1:K=0:CQ=3:U=0
80 GOSUB 900
90 '--- ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ---
100 TEMPO 120:PLAY"V15O5CDEDCDEFG:V12O4E7D7C7":TEMPO 500
110 CGEN1:LOCATE15,11:PRINT NA$(2);
120 S=STICK(N):S=S¥2:ON S GOSUB 560,570,580,590
130 G=STRIG(N):IF G=-1 THEN 690
140 W=W+1:IF W=3 THEN W=1
150 E=INT(RND(1)*CQ+1):IF E=1 THEN 160 ELSE 340
160 LOCATEVX(W),VY(W):PRINT CHR$(32);
170 IF VX(W)>=16 THEN VX(W)=VX(W)-1:Q=1 ELSE VX(W)=VX(W)+1:Q=2
180 IF VY(W)>=13 THEN VY(W)=VY(W)-1 ELSE VY(W)=VY(W)+1
190 IF CHARACTER$(VX(W),VY(W))=ME$(K) THEN SC=SC-10:U=U+1:PLAY"CE"
200 IF VX(W)=15 OR VX(W)=16 THEN 210 ELSE 220
210 IF VY(W)=11 OR VY(W)=12 THEN LOCATEVX(W),VY(W):PRINT CHR$(32):VX(W)=INT(RND(
1)*32):VY(W)=23
220 LOCATEVX(W),VY(W):PRINT SZ$(Q);
230 LOCATESO,SP:PRINT CHR$(32);
240 IF SO=X THEN 270
250 IF SO<X THEN IF CHARACTER$(SO+1,SP)<>ME$(K) THEN SO=SO+1:PL=1:GOTO 270 ELSE
270
260 IF CHARACTER$(SO-1,SP)<>ME$(K) THEN SO=SO-1:PL=2
270 IF SP=Y THEN 300
280 IF SP<Y THEN IF CHARACTER$(SO,SP+1)<>ME$(K) THEN SP=SP+1:GOTO 300 ELSE 300
290 IF CHARACTER$(SO,SP-1)<>ME$(K) THEN SP=SP-1
300 LOCATESO,SP:PRINT SN$(PL);
310 IF SO=X OR SO=X+1 THEN 320 ELSE 340
320 IF SP=Y OR SP=Y+1 THEN 330 ELSE 340
330 LOCATEX,Y:PRINT CR$;:PLAY"EFC":X=15:Y=11:Z=Z-1:SO=INT(RND(1)*31)+1:SP=INT(RN
D(1)*24)+1:LOCATEX,Y:PRINT NA$(2);
340 FOR I=1 TO 2
350 IF VX(I)=X OR VX(I)=X+1 THEN 360 ELSE 370
360 IF VY(I)=Y OR VY(I)=Y+1 THEN PLAY"BA":SC=SC+50:LOCATEX,Y:PRINT NA$(A);:T=T-1
:VX(I)=INT(RND(1)*31+1):MS=INT(RND(1)*2):IF MS=1 THEN VY(I)=0 ELSE VY(I)=23
370 NEXT
380 CGEN0:LOCATE34,16:PRINTUSING"####";SC:LOCATE36,19:PRINT Z:LOCATE36,11:PRINTU
SING"##";R
390 CGEN1
400 IF Z<0 THEN 490
410 IF U=40 THEN U=0:GOTO 490
420 IF T=0 THEN 430 ELSE 470
430 T=14:LOCATEX,Y:PRINT CR$;:X=15:Y=11
440 LOCATEVX(1),VY(1):PRINT CHR$(32);:VX(1)=10:VY(1)=0:LOCATEVX(2),VY(2):PRINT C
HR$(32);:VX(2)=20:VY(2)=23
450 IF K=2 THEN SC=SC+(120-U)*R
460 LOCATESO,SP:PRINT CHR$(32);:SO=30:SP=23:K=R MOD 3:R=R+1:GOSUB 970:GOTO 100
470 CGEN1:GOTO 120
480 '--- GAME OVER ---
490 IF SC>HS THEN HS=SC
500 CLS4:CGEN:LOCATE16,9:PRINT"SCORE ";SC
510 LOCATE14,11:PRINT"HI-SCORE ";HS
520 COLOR6:CFLASH 1:LOCATE15,23:PRINT "HIT Y OR N":CFLASH0
530 C$=INKEY$:IF C$="Y" THEN CLS:COLOR 7:GOTO 70
540 IF C$="N" THEN COLOR 7:END ELSE 530
550 '--- ｲﾄﾞｳ ｻﾌﾞ ---
560 YY=1:A=1:IF Y<24 THEN IF CHARACTER$(X,Y+2)=ME$(K) OR CHARACTER$(X+1,Y+2)=ME$
(K) THEN YY=0:RETURN ELSE 600
570 XX=-1:A=2:IF X>0 THEN IF CHARACTER$(X-1,Y)=ME$(K) OR CHARACTER$(X-1,Y+1)=ME$
(K) THEN XX=0:RETURN ELSE 600
580 XX=1:A=3:IF X<31 THEN IF CHARACTER$(X+2,Y)=ME$(K) OR CHARACTER$(X+2,Y+1)=ME$
(K) THEN XX=0:RETURN ELSE 600
590 YY=-1:A=4:IF Y>0 THEN IF CHARACTER$(X,Y-1)=ME$(K) OR CHARACTER$(X+1,Y-1)=ME$
(K) THEN YY=0:RETURN ELSE 600
600 LOCATEX,Y:PRINT CR$;
610 X=X+XX:Y=Y+YY:XX=0:YY=0
620 IF X<0 THEN X=0
630 IF X>30 THEN X=30
640 IF Y<0 THEN Y=0
650 IF Y>22 THEN Y=22
660 LOCATEX,Y:PRINT NA$(A);
670 RETURN
680 '--- ﾌﾞｰﾒﾗﾝ ｲﾄﾞｳ ---
690 IF A=1 THEN C=2:B=0:D=-1:M=1:H=1:L=1:PP=1:QQ=-1:OO=-1:NN=-1:GOTO 720
700 IF A=2 THEN B=-1:C=0:D=-1:M=-1:H=-1:L=1:PP=1:QQ=1:OO=1:NN=-1:GOTO 720
710 IF A=3 THEN B=2:C=0:D=1:M=-1:H=1:L=1:PP=-1:QQ=1:OO=-1:NN=-1 ELSE B=1:C=-1:D=
1:M=-1:H=-1:L=-1:PP=-1:QQ=1:OO=1:NN=1
720 BX=X+B:BY=Y+C
730 FOR I=0 TO 2:BX=BX+D:BY=BY+M
740 GOSUB 810:NEXT
750 FOR I=0 TO 2:BX=BX+H:BY=BY+L
760 GOSUB 810:NEXT
770 FOR I=0 TO 2:BX=BX+PP:BY=BY+QQ
780 GOSUB 810:NEXT
790 FOR I=0 TO 2:BX=BX+OO:BY=BY+NN
800 GOSUB 810:NEXT:GOTO 140
```





★僕のかっている犬は，自分の足にくさりをまいて鳴きわめいています(実話)。笑ってやってください。(広島県佐伯郡・S1大好きっ子14才)……【影：ヒーヒー!!編：おっ，また借金に苦しんでる！影：犬がかわいそう。】



```
810 IF BX<0 OR BX>31 OR BY<0 OR BY>23 THEN RETURN
820 V$=CHARACTER$(BX,BY)
830 IF V$=" " THEN FS=32:GOTO 870
840 FOR J=1 TO 2:IF  VX(J)=BX AND VY(J)=BY THEN FS=32:PLAY"BA":SC=SC+50:T=T-1:VY
(J)=INT(RND(1)*23+1):MS=INT(RND(1)+2):IF MS=1 THEN VX(J)=0 ELSE VX(J)=31
850 NEXT
860 IF V$=ME$(K) THEN FS=BJ ELSE IF SO=BX AND SP=BY THEN FS=32:PLAY"GC":SC=SC+10
0:SO=INT(RND(1)*31+1):SP=INT(RND(1)*23+1) ELSE FS=32
870 LOCATEBX,BY:PRINT CHR$(85);
880 LOCATEBX,BY:PRINT CHR$(FS);:RETURN
890 '--- ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ ---
900 RESTORE 1250
910 FOR I=0 TO 7
920 READ AA,BB,CC,DD
930 LINE(AA,BB)-(CC,DD),PSET,BF,HEXCHR$("00FFAA00FF55")
940 READ AA,BB,CC,DD
950 LINE(AA,BB)-(CC,DD),PSET,BF,HEXCHR$("00FF0000FF11"):NEXT
960 CGEN1:LINE(32,0)-(39,4),"M",B
970 CGEN:LOCATE33,2:PRINT"ﾉｳｷﾞｮｳ"
980 LOCATE33,9:PRINT"Round"
990 LOCATE33,14:PRINT"Score"
1000 LOCATE33,19:PRINT"ﾉｺﾘ"
1010 LOCATE32,21:PRINT"BY ｱﾒﾘｶﾝ"
1020 LOCATE36,22:PRINT"ﾋ-ﾛ-"
1030 CGEN1:PX=3:PY=3:GOSUB 1110
1040 PX=18:PY=3:GOSUB 1110
1050 PX=12:PY=14:GOSUB 1110
1060 PX=27:PY=14:GOSUB 1110
1070 PX=10:PY=3:GOSUB 1160
1080 PX=25:PY=3:GOSUB 1160
1090 PX=3:PY=14:GOSUB 1160
1100 PX=18:PY=14:GOSUB 1160:GOTO 1210
1110 FOR I=0 TO 2 STEP 2
1120 FOR J=0 TO 6 STEP 2
1130 IF CHARACTER$(PX+I,PY+J)<>" " OR K=0 THEN 1140 ELSE 1150
1140 LOCATEPX+I,PY+J:PRINT ME$(K);
1150 NEXT:NEXT:RETURN
1160 FOR I=0 TO 4 STEP 2
1170 FOR J=0 TO 6 STEP 2
1180 IF CHARACTER$(PX+I,PY+J)<>" " OR K=0 THEN 1190 ELSE 1200
1190 LOCATEPX+I,PY+J:PRINT ME$(K);
1200 NEXT:NEXT:RETURN
1210 IF K=0 OR K=2 THEN SZ$(1)=CHR$(77):SZ$(2)=CHR$(78) ELSE BJ=79:SZ$(1)=CHR$(8
4):SZ$(2)=CHR$(83)
1220 IF R<4 THEN CQ=3 ELSE IF R<7 THEN CQ=2 ELSE CQ=1
1230 IF K=0 THEN BJ=76 ELSE IF K=2 THEN BJ=80
1240 RETURN
1250 DATA 16,16,56,88,20,20,56,88,72,16,120,88,76,20,120,88
1260 DATA 136,16,176,88,140,20,176,88,192,16,240,88,196,20,240,88
1270 DATA 16,104,72,176,20,108,72,176,88,104,120,176,92,108,120,176
1280 DATA 136,104,192,176,140,108,192,176,208,104,240,176,212,108,240,176
1290 '--- ｷｬﾗｸﾀ ---
1300 DEFCHR$(60)=HEXCHR$("00050007040000F07023F000907030F07003F000907030F")
1310 DEFCHR$(61)=HEXCHR$("004000E0200000F0E0A0FC0090E0C0F0E000FC0090E0C0F0")
1320 DEFCHR$(62)=HEXCHR$("1F37170747261600 1F37606000000 6001F37706040261000")
1330 DEFCHR$(63)=HEXCHR$("F8ECE0E0E0606060F8EC060600000060F8EC060600006000")
1340 DEFCHR$(64)=HEXCHR$("00020007000000707053F000D07030307003F000D070307")
1350 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("00A000E0602000E0E040FC0080C0C080E000FC0080C0C0E0")
1360 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("0F1B0303030 3060E030330300000060E0F1B303000030000")
1370 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("F0F8D2C0E8F43A3070B81C0C00001830F0F81E0C08142200")
1380 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("000A000F0C08000F0F057F00030707030F007F00030707 0F")
1390 DEFCHR$(69)=HEXCHR$("008000C0000000C0C040F80060C08080C000F80060C080C0")
1400 DEFCHR$(70)=HEXCHR$("1F3F97072F5FB8181D3B7060000030181F3FF060205188 00")
1410 DEFCHR$(71)=HEXCHR$("E0B080808080C0E0808018180000C0E0E0B018180080 0000")
1420 DEFCHR$(72)=HEXCHR$("00020007070300 0F07053F000804030F07003F000804030F")
1430 DEFCHR$(73)=HEXCHR$("00A000E0E0C000F0E040FC001020C0F0E000FC001020C0F0")
1440 DEFCHR$(74)=HEXCHR$("1F3707070707060 6061F3760600000000 61F376060000 0600")
1450 DEFCHR$(75)=HEXCHR$("F8ECE8E0E2646800F8EC06060000 6000F8EC0E0602640800")
1460 DEFCHR$(76)=HEXCHR$("000000400060300000000000400060300 03C7EFFFFFFFF7E3C")
1470 DEFCHR$(77)=HEXCHR$("000000002F2F3E00183CEC793F3F3E4C0000C0402126304C")
1480 DEFCHR$(78)=HEXCHR$("00000000F4F47C00183C369FFCFC7C32000002038464 0C32")
1490 DEFCHR$(79)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000008185A34BD7E3C18")
1500 DEFCHR$(80)=HEXCHR$("000000000000000000101A343C7E3C18283C5A74BD7E3C18")
1510 DEFCHR$(81)=HEXCHR$("020706149C5C7C2C0000010000000000000000000000000")
1520 DEFCHR$(82)=HEXCHR$("40E06028393A3E340000080000000000000000000000000")
1530 DEFCHR$(83)=HEXCHR$("000000010000000000000001E1F0F0A000004427E7F7F7EB3")
1540 DEFCHR$(84)=HEXCHR$("0000008000000000000000078F8F050000020427EFEFE7ECD")
1550 DEFCHR$(85)=HEXCHR$("000C1E33614080000000000000000000000C1E3361408000")
1560 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
1570 NA$(1)=CHR$(60,61,31,29,29,62,63)
1580 NA$(2)=CHR$(64,65,31,29,29,66,67)
1590 NA$(3)=CHR$(68,69,31,29,29,70,71)
1600 NA$(4)=CHR$(72,73,31,29,29,74,75)
1610 CR$=CHR$(32,32,31,29,29,32,32)
1620 SN$(1)=CHR$(81)
1630 SN$(2)=CHR$(82)
1640 ME$(0)=CHR$(76)
1650 ME$(1)=CHR$(79)
1660 ME$(2)=CHR$(80)
1670 RETURN
```



★影さんは，いつも僕達のそばにいる。天気のいい日に外に立って下を見てごらん。（東京都府中市・Ｘ１のキチガイ13才）……【**影**：うれしいな，こんな便り！**編**：編集長，影ふみしましょうよ！**影**：ダサいジョーク!!】

ＺＸ-81(16Ｋ)用

# TRUCK LANDING



貴家　紀雄

バーです。

トラックは面が変わるごとに速くなってきますが，あるところまで速くなると，また最初と同じ速さにもどります。

## CHECKER FLAG

**編**：キャラクタが，工夫してありますね。ヘリコプターという感じがうまく出ている。

**Dr.D**：リストも，15〜70行ぐらいまではうまくまとめてあるな。80〜95行のトラックの動きの計算には，少しムダがあるようじゃ。

**編**：ここのところ，ＺＸ—81の投稿が少し増えているので，編集部も選びやすくなっています。

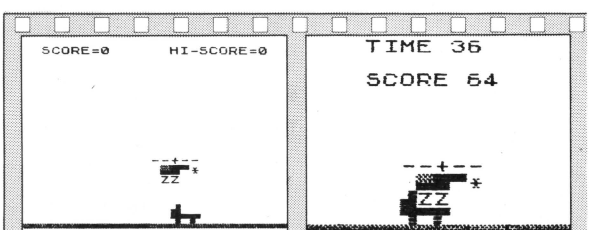
**Dr.D**：アイデアとパンチのきいた作品を待っとるよ。みんな，がんばって送ってくれ。

## ストーリー

あなたは，町の平和を守るおまわりさんです。銀行強盗が発生し，犯人はトラックで逃げてしまいました。ヘリコプターでパトロール中のあなたは，犯人を空からなるべく早くつかまえてください。

## 遊びかた

ＲＵＮすると，ヘリコプターと犯人のトラックが現われます。5678で左，下，上，右に移動し，4を押すと，ヘリコプターが３倍のスピードで左に移動します。トラックの上にヘリコプターを着陸させればＯＫです。早く着陸させたほうが得点がよく，ミスして着陸したときと同じ高さまでおりると，バクハツしてしまいます。１回バクハツさせると，ゲーム・オーバーです。




《写真１》ヘリコプターで空から追跡！　《写真２》ランディング!!　感じがよく出てますね

**TRUCK　LANDINGのプログラム・リスト**

```
   2 LET H=0
   3 LET S=0
   4 LFT D=1
   5 LET T=0
   6 LET A=8
   7 LET B=25
   8 LET C=25
   9 CLS
  10 PRINT AT 19,1;"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
  11 PRINT AT 1,3;"SCORE=";S;AT
1,16;"HI-SCORE=";H
  15 PRINT AT 17,C+1;"      ";AT
18,C+1;"      "
  20 PRINT AT A-2,B-2;"       ";A
T A-1,B-2;" --+--  ";AT A,B-1;"
 ▒▀▀*    ";AT A+1,B-1;" ZZ    ";AT
 A+2,B;"   "
  30 PRINT AT 17,C;"▟";AT 18,C;"
▀▀▀"
  40 IF A=16 THEN GOTO 120
  50 IF INKEY$="4" THEN LET B=B-
3
  60 LET B=B+(INKEY$="8")-(INKEY
$="5")
  70 LET A=A+(INKEY$="6")-(INKEY
$="7")
  80 IF C=0 OR C=1 THEN PRINT AT
 17,0;"   ";AT 18,0;"    "
  90 IF C=0 OR C=1 THEN LET C=25
  95 LET C=C-D
 100 LET T=T+1
 110 GOTO 15
 120 IF B<>C+1 THEN GOTO 200
 130 PRINT AT 8,11;"TIME ";T;AT
10,11;"SCORE ";100-T
 140 IF T>100 THEN LET T=100
 150 LET S=S+100-T
 160 PRINT AT 1,9;S
 170 LET D=D+1
 180 IF D=6 THEN LET D=1
 190 GOTO 5
 200 PRINT AT A,B;"BOOM";AT A-1,
B-1;"        ";AT A+1,B;"   "
 210 IF S>H THEN LET H=S
 220 PRINT AT 6,8;"<<GAME OVER>>
";AT 10,3;"PLAY AGAIN?   HIT ANY
 KEY"
 230 PAUSE 4E4
 240 GOTO 3
```



★影さん編さん，Ｘ１ゼビウスで隠れ**メッセージ**を出しました。(北海道札幌市・**千葉隆博14才**)……【**編**：あっ，こんなとこに自分の名前入れてる!!**影**：プン！私の名前も書けと言ったろう。**なにわ**：じゃまばかりしたくせに!!】

HC-20用

# バグ・ボール



エントリーコード HC①

健＆浩二

## 《ゲームについて》

バグを相手にサッカーゲーム。あなたはオフェンス(웃)です。バグ(※)をよけつつ，仲間にパスを送って左側のゴールラインにシュートしてください。

キーは，上下左右が[I]・[M]・[J]・[L]。シュートが[S]で，進行方向に3キャラ分ボールを送ります。仲間にパスを送ると，その仲間が(웃)になり，操作できるようになります。うまくパスをつないで敵をあざむき，得点してください。

パスがつながらなかったり，敵につかまるとロストボールで，5回ロストでゲーム・オーバー。再ゲームは[S]です。




福岡県豊前市・大新田ゆずる

### バグ・ボールのプログラム・リスト

```
5 REM"웃,웃,웃,웃,☆,※,・"
10 MEMSET&HB00:WIDTH20,4:PRINTCHR$(23):POKE&H11E,10:POKE&H11F,64
30 DIM O(5,1):FORI=0TO41:READA:POKE2630+I,A:NEXTI:HT=0:GOTO80
50 DATA132,218,62,218,132,0,132,218,62,94,192,0
60 DATA132,222,62,222,132,0,192,94,62,218,132,0
70 DATA72,116,60,116,72,0,186,100,124,100,186,0,0,56,56,56,0,0
80 T=0:B=5
90 CLS:Z=225:O(0,0)=13:O(0,1)=2:O(1,0)=0:O(1,1)=3
100 FORI=2TO5:O(I,0)=INT(RND(1)*8)+2:O(I,1)=INT(RND(1)*2)*3:NEXTI
140 FORI=0TO3:LOCATE14,I:PRINT"■";:LOCATE0,I:PRINT"|";:NEXT
150 LOCATE15,0:PRINT"GOAL";:LOCATE15,1:PRINTT
160 LOCATE15,2:PRINT"BALL";:LOCATE16,3:PRINTB;
170 FORI=4TO5:LOCATEO(I,0),O(I,1):PRINT"☆";:NEXT
180 FORI=4TO5:LOCATEO(I,0),O(I,1):PRINT"※";:NEXT
190 LOCATEO(0,0),O(0,1):PRINT"웃";:LOCATE0,2:PRINT"※";
200 G=1:GOTO500
210 F=4:GOTO900
220 G=2:GOTO500
230 F=5:GOTO900
240 G=3:GOTO500
250 GOTO300
300 IFRND(1)<.2THEN200
310 IFO(1,1)>O(0,1)THENYP=-1ELSEIFO(1,1)<O(0,1)THENYP=1ELSEYP=0
330 LOCATE0,O(1,1):PRINT"|";:O(1,1)=O(1,1)+YP
340 LOCATE0,O(1,1):PRINT"※";:GOTO200
500 Q=Z:A$=INKEY$:XP=(A$="J")-(A$="L"):YP=(A$="I")-(A$="M")
505 IFXP<>0THENZ=227+XP ELSE IFYP<>0 THEN Z=226-YP
507 IF Q<>Z THENXP=0:YP=0
510 IFA$="S"THEN600
520 X=O(0,0):Y=O(0,1):IFX+XP>13ORX+XP<1THENXP=0
530 IFY+YP>3ORY+YP<0THENYP=0
540 X=X+XP:Y=Y+YP:LOCATEO(0,0),O(0,1):PRINT" ";
550 O(0,0)=X:O(0,1)=Y:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(Z);
560 FORI=2TO3:LOCATEO(I,0),O(I,1):PRINT"☆";:NEXT
570 IFG=1THENGOTO210ELSEIFG=2THEN230ELSE250
600 X=O(0,0):Y=O(0,1):K=1:IFZ=225ORZ=227THENYP=226-Z ELSEXP=Z-227
620 SOUND28,1:X=X+XP:Y=Y+YP:IFY<0ORY>3ORX>13THEN1000
640 GOSUB750:IFCR$="|"THEN800ELSEIFCR$="☆"THEN700ELSEIFCR$="※"THEN1000
670 LOCATEX,Y:PRINT"・";:IFK=3THEN1000ELSEK=K+1:LOCATEX,Y:PRINT" ";:GOTO620
700 IFX=O(2,0)ANDY=O(2,1)THENSWAP O(2,0),O(0,0):SWAP O(2,1),O(0,1)
710 IFX=O(3,0)ANDY=O(3,1)THENSWAP O(3,0),O(0,0):SWAP O(3,1),O(0,1)
720 GOTO220
750 CR$=CHR$(PEEK(PEEK(&H270)*256+PEEK(&H271)+X+Y*20)):RETURN
800 CLS:LOCATE5,2:PRINT"GOAL IN!";:FORI=0TO5:SOUND20+I,1:NEXT:T=T+1:GOTO90
900 IFRND(1)<.4THENYP=INT(RND(1)*3)-1:XP=-1:GOTO930
910 IFO(F,0)>O(0,0)THENXP=-1ELSEIFD(F,0)<O(0,0)THENXP=1:ELSEXP=0
920 IFO(F,1)>O(0,1)THENYP=-1ELSEIFO(F,1)<O(0,1)THENYP=1ELSEYP=0
930 X=O(F,0):Y=O(F,1):IFX+XP>13ORX+XP<1THENXP=0
940 C=X:U=Y:IFY+YP<0ORY+YP>3THENYP=0
950 X=X+XP:Y=Y+YP:GOSUB750:IFCR$="☆"THENX=C:Y=U
960 GOSUB750:IFCR$="웃"ORCR$="웃"ORCR$="웃"ORCR$="웃"THENH=1ELSEH=0
980 LOCATEC,U:PRINT" ";:LOCATEX,Y:PRINT"※";:IFH=1THEN1000
990 O(F,0)=X:O(F,1)=Y:IFF=4THEN220ELSEGOTO240
1000 CLS:B=B-1:IFB=0THEN1100
1010 LOCATE5,2:PRINT"LOST BALL";:SOUND5,10:GOTO90
1100 LOCATE5,1:PRINT"GAME OVER":IF HT<T THEN HT=T
1110 PRINT"   HI SCORE="HT:PRINT"   YOURE SCORE="T;
1130 A$=INKEY$:IFA$="S"THEN80ELSE1130
```

## CHECKER FLAG

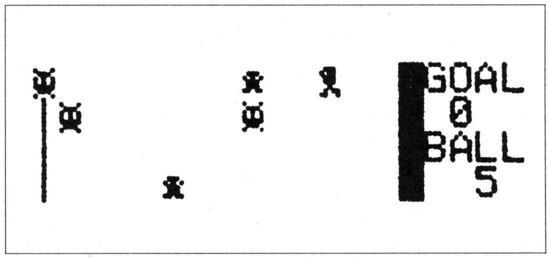
**Dr.D**：500行の論理式や，IF〜ELSEをうまく使っているな。ただ…。

**編**：マルチステートメントが多すぎる。

**Dr.D**：まあ，しかたのないところじゃ。

**編**：影さんの頭と違って，びっちりつまっているんですね。

**影**：ん!?なんか言ったかな？




《写真1》 敵をあざむき，味方にボールを送る

★「SYNTAX ERROR」が出るのが早いのか，BEEP音が早いのか僕は悩んでいる。(宮城県刈田郡・大久保浩宗)……【パソコン：ピーッ。影：ムムッ声はすれども姿は見えず。誰だ!!編：音のほうが早いようですネ。】

HC−20用

# スキーゲーム



エントリーコードHC②

野堀 潔

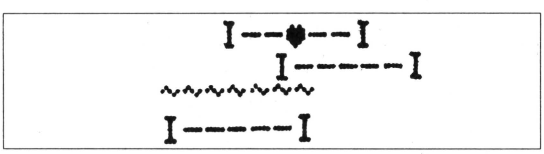
## 遊びかた

自分（♥）をカーソル・キーで動かし，ポール（I）にあてないようにゲートの間（−）を通してください。ポールにあたったり，割れ目（〜〜〜〜〜〜〜）にはまると，ゲーム・オーバーです。

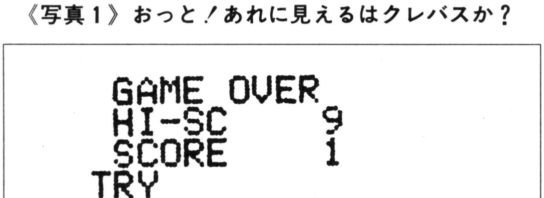
ゲートの間を通ると，スコアに1点入ります。スペース・キーで割れ目をジャンプすることができますが，スコアから5点ひかれます。

ときどき，フラッグ（P）がでてきます。上を通ると面クリアでスコアに100点入り，画面にそのときのスコアが表示されます。

★　　　★




《写真1》おっと！あれに見えるはクレバスか？



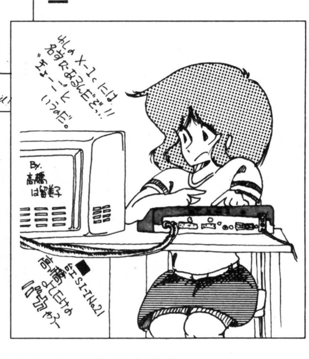

《写真2》ヒサンな結果になりました

スキーゲームのプログラム・リスト

```
10 WIDTH20,4:DEFINTA-Z
20 X=9:S=0:M=0:CLS:RANDO
MIZEVAL(RIGHT$(TIME$,2))
30 LOCATE3,0:PRINT"** ｽｷ
ｰ ｹﾞｰﾑ **":PRINT:PRINT"
PUSH  ANY  KEY";:S$=INPU
T$(1):CLS
40 I$=INKEY$:X=X-(I$=CHR
$(28))+(I$=CHR$(29)):IFP
OINT(X*6+3,2)ANDI$=" "TH
ENS=S-5:GOTO70
50 IFPOINT(X*6,0)THEN90E
LSEIFPOINT(X*6+1,3)THENS
=S+1:SOUND12,1ELSEIFPOIN
T(X*6+1,0)THEN100
60 T=RND(1)*100
70 LOCATEX,0:PRINT"♥":R=
RND(1)*12:IFT>95THENLOCA
TER,3:PRINT"~~~~~~~"ELSE
IFT<1THENLOCATER,3:PRINT
"P":GOTO40
80 LOCATER,3:PRINT"I----
-I":GOTO40
90 CLS:SOUND18,10:M=M+1:
S=S+100:PRINT"  * ";M;"
ﾒﾝ CLEAR *":PRINT:PRINT"
     SCORE =";S;:FORI=0T
O5000:NEXT:CLS:GOTO40
100 CLS:SOUND16,5:IFH<S
THENH=S
110 LOCATE5,0:PRINT"GAME
 OVER":PRINTUSING"     H
I-SC ####";H:PRINTUSING"
     SCORE ####";S:PRINT
"    TRY AGAIN(Y/N)";:S$
=INPUT$(1):IFS$="Y"THEN2
0ELSEIFS$<>"N"THEN110
120 CLS:END
```




◀神奈川県藤沢市・伊達淳一




▶神奈川県座間市 高橋は留美子

★みんな影さんのことをばかにするけど影さんだってゲーム作れるよね!!来月号で発表するよね!!（大阪府岸和田市・北野啓太郎10才）……【影：おおおし!!編：おや顔つきがきびしくなった！影：まず腹ごしらえだ。】

JR－800用

# KAGEE



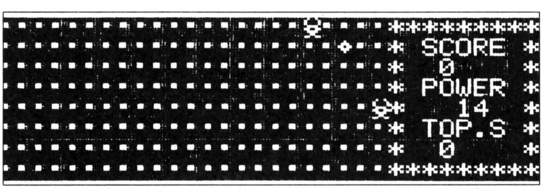
中西　宏通

## あそびかた

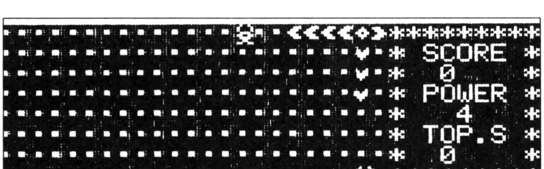
○×君，キミに政府から特一級のシークレット・コマンドがきた。実は，反政府派がＫＡＧＥＥを我軍に送りこんできたらしい。キミの力でＫＡＧＥＥをやっつけてくれ。

ＫＡＧＥＥはいつも２匹で行動し，片方を殺してももう一方が生き返らせてしまう。そこで，新しく開発した兵器「Ｆ．Ｓ」を使ってもらおう。

テン・キーで「Ｆ．Ｓ」を移動し，1キーで対ＫＡＧＥＥレーザーが四方に発射される。これを上手に使い２匹同時に殺してほしい。




《写真１》ピコピコと動きまわるＫＡＧＥＥ２匹




《写真２》やった!!ピピピ…，勝利の一しゅん

### ＫＡＧＥＥのプログラム・リスト

```
100 POKE&H91,0:POKE&A89,1:FLD255
:KEY0,"W.40,10"+CHR$(13)+"G.110"
+CHR$(13):END
110 GOSUB690:GOSUB550:GOSUB490:T
=20:GOSUB520
120 A$=INKEY$(0):W=Q:S=A:Q=Q+(A$
="4")-(A$="6"):A=A+(A$="8")-(A$=
"2"):IF(Q<0)+(Q>22)+(A<0)+(A>7)T
HENQ=W:A=S
130 LOCATEW,S:PRINT"・";
140 LOCATEQ,A:PRINT" ";
150 U=U+1:IFU>10-J THENT=T-1:U=0
:LOCATE26,4:PRINT T:SOUND10,2:SO
UND20,5:SOUND5,3::IFT<=0THEN650
160 FORZ=0TO1
170 IFRND(1)>.7THENR=RND(1)IFR<.
25THENW(Z)=0:S(Z)=1ELSEIFR<.5THE
NW(Z)=0:S(Z)=-1ELSEIFR<.75THENW(
Z)=1:S(Z)=0ELSEW(Z)=-1:S(Z)=0
180 E(Z)=Q(Z):D(Z)=A(Z)
190 Q(Z)=Q(Z)+W(Z):A(Z)=A(Z)+S(Z
)
200 IF(Q(Z)<0)+(Q(Z)>22)+(A(Z)<0
)+(A(Z)>7)THENQ(Z)=E(Z):A(Z)=D(Z
)
210 LOCATEE(Z),D(Z):PRINT"・";
220 LOCATEQ(Z),A(Z):PRINT" ";
230 NEXT
240 SOUND1000,1:SOUND500,1
250 IFA$="1"GOSUB380ELSE120
260 IF(SCRN$(Q(0),A(0),1)<>" ")*
(SCRN$(Q(1),A(1),1)<>" ")=1ELSE1
20
270 FORZ1=1TO10
280 FORZ2=0TO1
290 LOCATEQ(Z2),A(Z2):PRINT"X";
300 SOUNDZ1*15,2
310 LOCATEQ(Z2),A(Z2):PRINT"o";
320 SOUNDZ1*15,2
330 NEXT:NEXT
340 LOCATEQ(0),A(0):PRINT"・";
350 LOCATEQ(1),A(1):PRINT"・";
360 SC=SC+T:IFTP<SC THEN TP=SC
370 U=0:T=T+10:J=J+1:GOSUB500:GO
TO120
380 T=T-1:LOCATE26,4:PRINTT
390 Z1=0:Z2=0:Z1$=" ":Z2$=" ":Z3
$=" ":Z4$=" "
400 IF(Z1<4)*(Z2<8-J/2)=1THENSOU
NDZ2+20,2:Z1=0:Z2=Z2+1:GOSUB430:
GOTO400
410 Z1$="・":Z2$="・":Z3$="・":Z4$=
"・":Z1=0:Z2=0
420 IF(Z1<4)*(Z2<8-J/2)=1THENZ1=
0:Z2=Z2+1:GOSUB430:GOTO420ELSERE
TURN
430 IFQ-Z2>=0THENLOCATEQ-Z2,A:PR
INTZ1$;ELSEZ1=Z1+1
440 IFA-Z2>=0THENLOCATEQ,A-Z2:PR
INTZ2$;ELSEZ1=Z1+1
450 IFQ+Z2<23THENLOCATEQ+Z2,A:PR
INTZ3$;ELSEZ1=Z1+1
460 IFA+Z2<=7THENLOCATEQ,A+Z2:PR
INTZ4$;ELSEZ1=Z1+1
470 RETURN
480 :
490 DEFINTQ,A,W,S,E,D,Z,U,T,J:DI
MQ(1),A(1),W(1),S(1),E(1),D(1):Q
=11:A=3
500 Q(0)=RND(0)*23:A(0)=0:W(0)=1
:S(0)=0:Q(1)=RND(0)*23:A(1)=7:W(
1)=-1:S(1)=0:U=0
510 LOCATE25,2:PRINTSC
520 LOCATE26,4:PRINTT
530 LOCATE25,6:PRINTTP
540 RETURN
550 CLS:SP$=STRING$(23,"・")
560 PRINTSP$;"*********"
570 PRINTSP$;"* SCORE *"
580 PRINTSP$;"*       *"
590 PRINTSP$;"* POWER *"
600 PRINTSP$;"*       *"
610 PRINTSP$;"* TOP.S *"
620 PRINTSP$;"*       *"
630 PRINTSP$;"*********";
640 RETURN
650 SOUND1000,50:SOUND2000,50:SO
UND200,50:SOUND150,60:SOUND99,9
660 LOCATE10,3:PRINT"GAMEOVER"
670 LOCATE 7,4:PRINT"HIT RETURN
KEY"
680 IF INKEY$=CHR$(13) THEN SC=0
:GOSUB550:T=20:GOSUB500:J=0:GOTO
120ELSE680
690 CLS
700 PRINT"    8    "
710 PRINT"   4+6   "
720 PRINT"    2    "
730 PRINT" FIRE [1]"
740 SOUND1,60
750 READA$:IFA$="-1"THENRETURNEL
SEPOKE&H2000+A,VAL("&H"+A$):A=A+
1:GOTO750
760 DATA 08,1c,36,1c,08,00
770 DATA 08,1c,3e,36,22,00
780 DATA 70,38,1c,38,70,00
790 DATA 22,36,3e,1c,08,00
800 DATA 0e,1c,38,1c,0e,00
810 DATA 96,b9,68,68,b9,96
820 DATA -1
```

★タコの亡霊…こどもがタコを上げています。「ターコーターコーのーぼうれい」(東京都新宿区・**安野博之11才**)……【**編**：ハハハ，ところでおばけには足がないっていうけど…。**影**：それじゃタコのおばけはただのボールかい？】

# PC-8201用
# 修ちゃんあやうし



CG・BGM

## ●ないよう

悪人の影が，修ちゃんをさらい，せまいところにとじこめました。しかもボールが現われて修ちゃんをつぶそうとしています。左下のヤリが0になるまでに，ボールを全部こわしてください。

ランすると，有名なビデオゲームのテーマ（のつもり）がきこえてきます。リターン・キーを押すと，ゲームが始まります。

移動はカーソル・キーで，左右にしか動けません。スペース・キーで，上方へヤリの発射です。

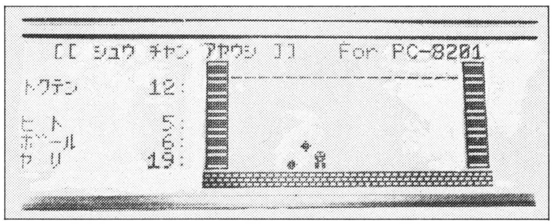
ボールにぶつかると1人死にますが，2面クリアに1人の割合で増えます。また，1面クリアごとに，残りのやり×100＋αのボーナスがつきます。

## ●プログラムは？

ゲーム中に音がないのは，スピードアップのためです。110～380の間にGOSUB430を多量に入れると，テーマ音楽が聞こえます(当然スピードがダウンします)。

特定のキーコードの入力は，ポートのコピーをPEEKで読んでいます。このため，移動しながらヤリを撃つことができ，動きがなめらかになっています。論理判定文を多用していますが，いやな人はIF文に変えてください。

暗いところのゲームにしたければ，はじめのほうにPRINT CHR$(27)“P”と入れてください。




《写真1》 バウンドするボールをやりで撃つ！

### 修ちゃんあやうしのプログラム・リスト

```
10 CLEAR300,61970!:DEFINTA-Z:DEFSTRW
20 SCREEN0,0:GOSUB710
30 DIMW(2):W(0)="▬":W(2)="■":W(1)="||":HI=500:WH="CG.BGM"
40 GOSUB460:SC=0:S=0:MA=5:SOUND9000,1:SOUND10000,1:SOUND5000,1:SOUND3000,1:SOUND
2000,1
50 SC=SC+1:BA=(SCMOD8)+5:EN=21-(SCMOD5)*4:Y=1:YA=BA*(4-(SCMOD3))+SCMOD5:MA=MA-((
IMOD2)=1)
60 LOCATE0,1:PRINTCHR$(27)"J";:FORI=1TO6:PRINTTAB(14)"┬┴"SPACE$(EN)"┬┴":NEXT:PRI
NTTAB(14)STRING$(4+EN,"▬");:BEEP
70 LOCATE0,2:PRINT" トクテン ":PRINT:PRINTUSING" ヒ ト        ##:";MA:PRINTUSING" ボール
   ##:";BA:PRINTUSING" ヤ リ        ##:";YA
80 X=14+EN:SX=17:SY=3:TX=1:TY=1:T=0
90 RESTORE390:READS1,S2:LOCATE17,3:PRINT"GO !":FORI=0TO159:GOSUB430:NEXT:LOCATE1
7,3:PRINT"    ":BEEP
100 FORI=1TOY:LOCATE16,I:PRINTSTRING$(EN,"_"):NEXT
110 LOCATE7,2:PRINTUSING"#####:";S:P=(PEEK(65109!)¥4)MOD3
120 X=X+(P=1)-(P=2):X=X+(X=15+EN)-(X=16):LOCATEX-1,6:PRINT" "MID$(W(P),ST+1,1)"
"
130 ST=(ST+1)MOD2:S=S-(P>0)*5+(P=0)*3:IFSX=XAND6=SYTHEN300
140 LOCATESX,SY:PRINT" ":SX=SX+TX:SY=SY+TY
150 TX=TX+2*TX*SGN((SX=16)+(SX=15+EN)):TY=TY+TY*SGN((SY=Y+1)+(SY=6))*2
160 IFSX=XANDSY=6THEN300
170 LOCATESX,SY:PRINT"┤":IFT=0AND0<>PEEK(65108!)AND32THENT=X:R=6:YA=YA-1:LOCATE1
0,6:PRINTUSING"##";YA:SOUND5000,3:SOUND3000,2
180 IFT=0THEN110
190 LOCATET,R:PRINT" ":R=R-1:IFR=YTHENT=0:GOTO230
200 IFR<>SYORSX<>TTHENLOCATET,R:PRINT"├":S=S+5:SOUND1000,1:GOTO110
210 FORI=1TO13:LOCATET,R:PRINTMID$("■■+▬+▬+▬+▬ ",I,1):SOUND4000+(IMOD4)*3000,1
+IMOD2:NEXT:S=S+100:LOCATET,R:T=0
220 BA=BA-1:LOCATE10,5:PRINTUSING"##";BA:SX=17+RND(8)*(EN-3):SY=Y+1:TX=SGN(SX-(1
6+EN/2)+.5):TY=1:YA=YA+2:LOCATE10,6:PRINTUSING"##";YA
230 IFYA>0ANDBA>0THEN110
240 IFBATHENY=Y-(Y<2):S=S-50:YA=10:FORI=1TO20:SOUND3000+(IMOD4)*4000,1+IMOD2:NEX
T:GOTO300
250 LOCATE0,1:PRINTCHR$(27)"J":PRINT
260 PRINT"   アナタ ハ"SC"メン ヲ クリア シマシタ。":S=S+100*YA+50*MA
270 FORI=0TO100:SOUND10000-(IMOD3)*4000-(IMOD7)*150,1:NEXT
280 PRINT"   ツギ ノ メンモ ガンバリ マショウ。"
290 PRINT"   ナニカ キー ヲ オシテ。";:POKE65128!,0:W=INPUT$(1):GOTO50
300 FORI=1TO12:LOCATEX,6:SOUND9000,3:PRINTMID$("▌▐",1+IMOD2,1):SOUND5000-(1=IMOD
2)*5000,3:NEXT
310 FORI=1TO12:LOCATEX,6:SOUND6000,5:PRINTMID$("▌@+",1+IMOD3,1):SOUND3000+(IMOD5
)*3000,IMOD3:NEXT:MA=MA-1
320 IFMATHEN60
330 LOCATE0,1:PRINTCHR$(27)"J":PRINTCHR$(27)"p        G A M E   O V E R   ! ! !
     "CHR$(27)"q";
340 FORI=0TO10:SOUND9000,10:SOUND15000,10:NEXT
350 PRINT:PRINTWHUSING" is Top [#####]";HI:POKE65128!,0
360 IFHI<STHENHI=S:INPUT"  Name ";WHELSEPRINT
370 PRINT" ナニカ オシテ !";:POKE65128!,0
380 W=INPUT$(1):GOTO40
390 REM [[ XEVIOUS ]]
400 DATA3135,12,3950,4,3135,12,3950,4,2959,4,2959,2,2959,4,2959,2,2959,4,2959,2,
2959,4
410 DATA2959,2,3135,12,3950,4,3135,12,3950,4,2959,4,2959,2,2959,2,3135,8,587,1,5
23,1
420 DATA466,2,440,2,392,2,349,2,311,2,554,2,494,2,415,2,370,2,330,2,0,-1
430 SOUNDS1,1:S2=S2-1:IFS2>0THENRETURNELSEIFS1THENS1=0:S2=0:RETURN
440 READS1,S2:IFS2<0THENRESTORE400:READS1,S2
450 RETURN
460 CLS:PRINT"   [[ シュウ チャン アヤウシ ]]   For PC-8201":PRINT:PRINT
470 PRINT"  アナタ ハ シュウチャン [▬] デス 。 ボール [┤] ヲ"
480 PRINT" カーソル キー デ イドウシ ヨケ 、 ヤリ [├]([SPC]"
490 PRINT" ヲ オス) デ ハカイ シテ クダサイ 。  デモ テハヤク"
500 PRINT" シナイト ····· 。    [_] ヲ オシテ":I=1
510 GOSUB430:IFPEEK(65109!)AND64THENRETURNELSEI=(I+1)MOD15
520 GOSUB430:LOCATE16,3:GOSUB430:PRINTMID$(W(0),-(I>7)+1,1):GOSUB430:GOTO510
530 DATA 238,170,186,238,170,186
540 DATA 238,253,23,125,110,0
550 DATA 110,125,23,253,238,0
560 DATA 238,255,29,123,106,0
570 DATA 110,127,29,251,234,0
580 DATA 234,251,29,127,110,0
590 DATA 106,123,29,255,238,0
600 DATA 238,251,17,251,238,0
610 DATA 238,245,27,245,238,0
620 DATA 220,234,62,234,220,0
630 DATA 0,0,24,24,0,0
640 DATA 90,0,90,90,0,90
650 DATA 66,153,36,36,153,66
660 DATA 189,189,189,189,255,0
670 DATA 0,255,189,189,189,189
680 DATA 16,56,124,56,16,0
690 DATA 16,24,124,24,16,0
700 DATA 0,-1
710 RESTORE530:FORI=0TO101:READD:POKE61970!+I,D:SOUND5000,-(0=IMOD3):NEXT
720 POKE65215!,18:POKE65216!,242:BEEP:RETURN
```



★「ビデオゲームミュージック」を買って聞いていたら，ゼビウスが始まって28秒ぐらいで「おーい」,「ごめんください」と聞える！(岩手県雫石町・土樋由直13才)……【編：そういえば，そう聞こえる。影：か，怪奇現象？ブルル!!】

FX−702P用

# オリンピック



よろずや よつや

## ○ はじめに

このゲームは，そんじょそこらのオリンピックゲームとはわけがちがう！ そのわけの知りたいかしこいあなたは，ぜひ遊んでちょ！

## ○ ゲームのやりかた

遊ぶ人数を入力したら，いよいよゲーム・スタートです。最初は100m走で，これは人が「Y」の時Ⓟを，「X」の時，⃞,を押してください。なにもしないと，いつまでたってもゴールしません。

つぎは幅飛びで，これは100m走の要領で，走ったあと，踏み切り線いっぱいのところで⊟を押すとジャンプします。

## ○ おしまいに

近いうちに，ハードルとやり投げを発表したいと思います。FX−702Pは，現在でも一流です。みなさん，FX−702Pをもり上げよう。私のFX−702Pには，加速装置がついています。これでやると，速いですよお〜!!

**オリンピックのプログラム・リスト**

```
P0: 601 STEPS
  10 VAC :WAIT 30:PR
     T CSR 5:"OLYMPI
     C GAME"
  20 INP "PLAYER (1-
     4) ",P
  30 IF P<1 THEN 20
  40 IF P>4 THEN 20
  50 WAIT 20:PRT "10
     0M  RUN"
  60 FOR I=1 TO P:PR
     T "PLAYER";I:V=
     0:J=0:T=0
  70 WAIT 10-V:PRT C
     SR V;"Y":IF KEY
     ="P";V=V+1:IF V
     >10;V=10
  80 WAIT 10-V:PRT C
     SR V;"X":IF KEY
     ≠",";V=V-1:IF V
     <0;V=0
  90 J=J+V:IF J<100;
     T=T+1:GOTO 70
 100 WAIT 30:PRT "GO
     LE! ";T;"S":A(I
     -1)=A(I-1)+INT
     (1000/T)
 110 NEXT I:GSB #1
 120 WAIT 20:PRT "JU
     MP"
 130 FOR I=1 TO P:PR
     T "PLAYER";I:V=
     0:J=0
 140 WAIT 10-V:PRT C
     SR V;"Y":IF KEY
     ="P";V=V+1:IF V
     >10;V=10
 150 WAIT 10-V:PRT C
     SR V;"X":IF KEY
     ≠",";V=V-1:IF V
     <0;V=0
 160 J=J+V:IF J<55 T
     HEN 140
 170 K=19:J=0
 180 K=K-1:IF K=V;WA
     IT 30:PRT "FOUL
     ":GOTO 220
 190 PRT CSR V;"Y";C
     SR K;"/"
 200 IF KEY≠"-" THEN
      180
 205 J=J+1:IF J<V;PR
     T CSR J+V;"S":G
     OTO 205
 206 WAIT 10:PRT CSR
      V+J-1;"4"
 207 WAIT 10:PRT CSR
      V+J-1;"Y"
 210 WAIT 20:L=V*2-K
     :PRT L;"M":A(I-
     1)=A(I-1)+L*10
 220 NEXT I:GSB #1

P1: 44 STEPS
  10 FOR I=1 TO P:PR
     T "PLAYER";I;"
     SCORE";A(I-1):N
     EXT I
  20 RET
```

Y X

《第1図》よいしょ!!Y，X，Yと走っていくオリンピック・ゲームです

**CHECKER FLAG**

**編集長**：またオリンピックですか？

**Dr.D**：ふむ，けっこうよくできてるな。

**編**：キーを押すテクニックが必要なんです。なかなかうまく走らなくて，イライラ!!

**Dr.D**：ポケコンはアイデアが勝負だが，その点はクリアしているぞ。

**影**：ジャーン!! 100m走クリア!!

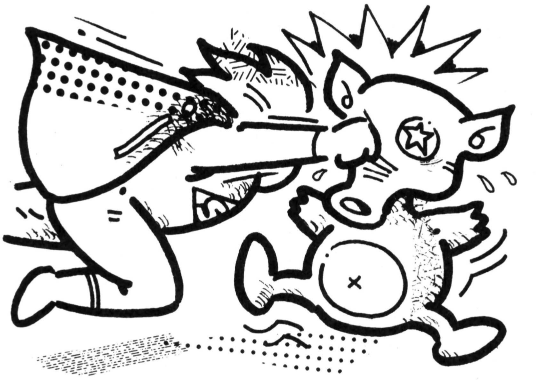
**編**：…，参加することに意義があるとはいうけれど……ネ!!

★影さん，6月号P.56の逆(ギャグ)療法で入院した友を僕は知っている。(福岡県三井郡・たこのあたま)……【影：歯痛のマ編の人にゼビウステープを貸したら，ウォークマンで聞いて直っちゃった。これも逆療法？】

## PASOPIA mini用

# 宇宙戦士“影”

## ――バグーの逆襲――



山崎　宏文

### 影はいま……

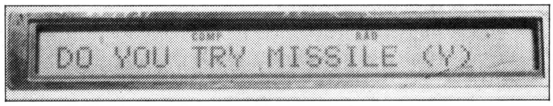
バグーとのし烈な戦いも，影の働きによって電波新聞社に住みつくバグーを，はるか宇宙へ追放することに成功した。

と思ったのもつかの間，またもやバグーは地球の公転周期軌道上に，その姿を現わしたのである。

ゲームは，軌道上で待ちかまえるバグーに，レーダをたよりにミサイルを発射し撃破するものである。

[8][2][4][6]でバグーに近づき，警報音とともに[Y]でミサイルを発射，さらに[N]でミサイルを爆破するのだ。

「だいじょうぶです‼私にまかせなさい」と出撃する影――ああ，しかし影の持ったミサイルの命中率は10％もあるかないかなのである。ア～メン！




《写真1》 カンをたよりにズド～ン‼

**宇宙戦士“影”バグーの逆襲のプログラム・リスト**

```
10 PRINT "KAGE SPACE WARS GAME",
20 MODE #2:CLEAR :MODE RAD:J=3:G=0:N=1
30 A=5
35 DIM B(A,A),F(A,A):Q=A+1:DIM G(Q,Q)
40 C=1
45 IF C=0 THEN GOTO 160
50 PRINT "WANT A SECOND"
70 FOR I=0 TO C
80 Z=RND:D=INT(Z*A)+1
90 Z=RND:E=INT(Z*A)+1
100 B(D,E)=1
110 H=D-1:G(H,E)=1
120 H=D+1:G(H,E)=1
130 H=E-1:G(D,E)=1
140 H=E+1:G(D,H)=1
150 NEXT I
160 PRINT
165 A$="DISTANCE":B$="DEGREE"
170 Z=RND:W=INT(Z*A)
180 Z=RND:V=INT(Z*A)
190 F(W,V)=1
200 X=INT(A/2):Y=INT(A/2)
205 GOSUB 600
215 IF X=6 THEN X=1
219 IF X=-1 THEN GOTO 380
220 IF B(X,Y)=1 THEN GOTO 350
230 IF F(X,Y)=1 THEN GOTO 300
240 IF G(X,Y)=1 THEN GOSUB 450
245 GOSUB 600
250 IF INK$="2" THEN Y=Y-1:G=G+1
260 IF INK$="4" THEN X=X-1:G=G+1
270 IF INK$="6" THEN X=X+1:G=G+1
280 IF INK$="8" THEN Y=Y+1:G=G+1
290 GOTO 220
300 PRINT "GEKIHA !!!"
310 GOSUB 400
320 PAUSE "YOU ARE CHAMPION !!!!!!!"
325 PAUSE "YOUR SCORE";G
330 GOTO 430
350 PRINT "BANG !!"
360 GOSUB 400
370 PAUSE "GAME OVER"
380 PAUSE "TOO MISS !!"
390 GOTO 430
400 FOR I=0 TO 50
410 BEEP 1:BEEP 0
420 NEXT I:RETURN
430 PRINT "HIT RETURN KEY (START)",:GOTO 20
450 PRINT "TEKI GA CHIKAIZO !!!"
460 BEEP :BEEP
470 IF J=0 THEN RETURN
480 PRINT "DO YOU TRY MISSILE (Y)"
490 IF INK$="Y" THEN GOSUB 580:GOSUB 520
500 IF INK$="N" THEN GOSUB 580:RETURN
510 GOTO 490
520 J=J-1
530 K=Y-1:G(X,K)=0
540 K=Y+1:G(X,K)=0
550 K=X-1:G(K,Y)=0
560 K=X+1:G(K,Y)=0
570 RETURN
580 PRINT :RETURN
600 M=W-X:M=M*M
610 N=V-Y:N=N*N
620 R=SQR(M+N)
630 PRINT A$;INT(R)
640 M=V-Y:N=W-X
650 N=1:U=M/N
660 T=TAN(U)
670 PRINT B$;INT(T)
680 RETURN
```

---

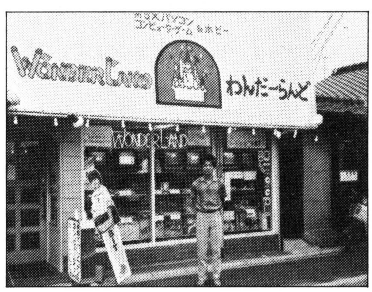
**本格的MSXパソコン専門店に変身‼――――**

**京都市　わんだーらんど（通販可）**

本誌広告でもおなじみの「わんだーらんど」(京都市下京区)が，店内を改装。ＭＳＸパソコンとゲーム・コンピュータの専門店として，オープンしました。

店頭はもちろん，通信販売のお店として北海道から沖縄まで，幅広いファンを持つ「わんだーらんど」ですが，ソフトも500本の在庫を数え，周辺機器もほとんど揃っているという充実ぶりです。

また，ここでソフトを買うとソフトカードがもらえ，10点で 3,000円の商品と交換できるようになっており，ＭＳＸパソコンスクールやゲーム大会など，企画ももり沢山！一度はいってみる価値がありそうです。




**▶新装開店のわんだーらんどと山下社長**

パソピア(ミニ)

★はじめてプログラムを送って「投稿ありがとうコーナー」だけにでも名前が載ればいいと思ってた。なのに「全員紹介しきれなくて……」とはなんだ‼(青森県十和田市・**佐藤俊介16才**)……【**編**：胸が痛む！**影**：禁煙しろ‼】

FIRE のプログラム・リスト

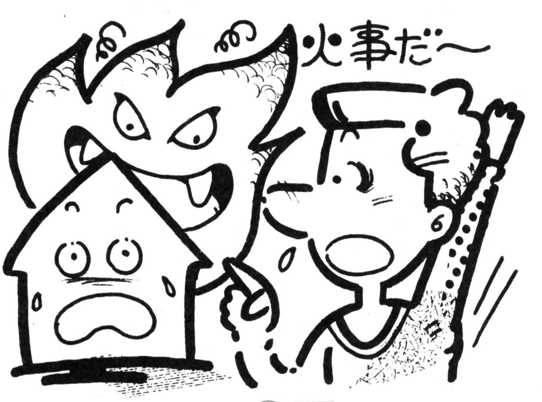
```
P0
 10 PRINT " ***FIRE***";:GOSUB #2
 20 PRINT :PRINT "High";H;:GOSUB #2:B=1:V=3:S=0
 30 PRINT :PRINT "by ";Z$;:GOSUB #2:Y=2:E=4
 40 PRINT :PRINT CSR 0;"█";CSR 11;"@";
 50 A=INT (RAN#*4):IF A=0;$="°ooo°ooooo"
 60 IF A=1;$="ooooooo°oo"
 70 IF A=2;$="°ooooooooo"
 80 IF A=3;$="ooo°ooooo°"
 90 IF S≥50;E=3
100 IF S≥150;E=2
110 FOR C=1 TO 10
120 FOR D=0 TO E
130 PRINT CSR 1;"          ";
140 PRINT CSR Y;"_";CSR C;MID(B,1);
150 GOSUB #1:NEXT D
160 IF MID(B,1)="o";IF Y≠C THEN 190
170 B=B+1:NEXT C
180 S=S+10:B=1:GOTO 50
190 PRINT CSR C;"x";:GOSUB #2:V=V-1:IF V=0 THEN 210
200 B=1:Y=2:GOTO 50
210 PRINT :PRINT "Game Over!";:GOSUB #2
220 PRINT :PRINT "Score";S;:GOSUB #2
230 IF S>H;H=S:PRINT :INPUT "Name",Z$
240 STOP :GOTO 10

P1
 10 I$=KEY:IF I$="4";Y=Y-1
 20 IF I$="6";Y=Y+1
 30 IF Y<1;Y=10
 40 IF Y>10;Y=1
 50 RETURN

P2
 10 FOR F=0 TO 200:NEXT F:RETURN
```

## PB-100用

# FIRE




エントリーコード PB①

**高井　円**

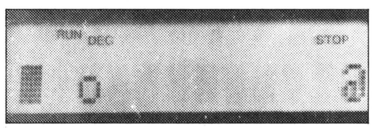
### ゲームについて

ちょうど2年前PB-100を買い，FIREを作りたいと思ってやっと今日作りあげました。人間は1人しかおちてきませんが，パターン，スピードが変わります。

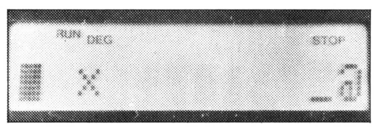
ビル（■）で火災が発生しました。あなたは，ビルから飛び降りる人間（○）をトランポリン（－）で救急車（@）まで運んでください。

トランポリンは4で左に，6で右に動き，1人救出すると10点で50，150点になるとスピードがアップします。

**参考**：ゲーム・ウォッチ「ファイヤー」



《写真1》
飛びおりる人を救助する



《写真2》
先走りしすぎて落としちゃった





★PRINTゼリを持ったINKEYなおやじがRUNNEWしてきたのでGOTO～んとたたくとGETいってCOLOR.PEEKPEEKけいれんした。（神奈川県川崎市・**おおすがどす！**）……【**影**：キ，君はエライ‼】

PB-100用＋RAMパック用

# TANEMAKI



エントリーコード ＰＢ②

田村　清朗

## 内　容

あなたは，とうもろこしを作っています。スズメ(△)が飛んできて食べてしまうので，かかし（♧）を立てて防いでください。種( .)は10個あって，芽( ,)→実(￥)と変化し，時間がたつと枯れて(↑)しまいます。実のときに刈りとってください。

種がなくなるとゲーム・オーバーで，とうもろこしを刈りとって小屋（ ］）に運びこむと10点プラス，種が３個増えます。５個刈りとると，１面クリアです。

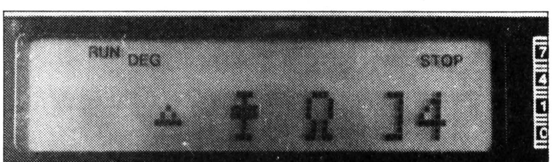
１面クリアすると，ボーナス・ゲームです。いつもじゃまをするスズメを，つかまえにいきましょう。ちょう（✳）がとんでいますが，それにはさわらずにスズメだけつかまえます。

## キー操作

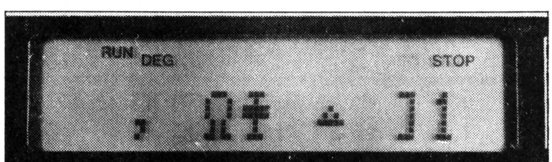
[1]，[3]で自分が左右に動きます。[Z]で種をまき，刈りとります。[A]を押すと，１本だけかかしが立ちます。

TANEMAKIのプログラム・リスト

```
P0
  5 VAC :PRINT "<<T
    ANEMAKI>>"
 10 A=7:B=3:C=11:D=
    -1
 20 FOR I=0 TO 8:O$
    (I)=" ":NEXT I
 30 FOR I=0 TO 8:PR
    INT CSR I;O$(I)
    ;:NEXT I
 35 C=C-.07-L
 40 PRINT CSR A;"Ω"
    ;CSR B;"▲";CSR
    11;" ";CSR 9;IN
    T (C);CSR 9;"]"
    ;
 50 Z$=KEY:IF Z$="1
    ";IF A≠0;A=A-1
 60 IF Z$="3";A=A+1
    :IF A=9;GOSUB 1
    80
 70 IF Z$="A";IF D=
    -1;O$(A)="♧":D=
    A
 80 IF Z$="Z" THEN
    160
 90 G=INT (RAN#*3)-
    1:IF B+G=D THEN
     120
 95 IF C<0 THEN 240
100 B=B+G:IF B=9;B=
    0
110 IF B=-1;B=8
120 O$(B)=" "
130 E=E+1:IF E=9:E=
    0
140 IF O$(E)≠" ";GO
    SUB 200
150 GOTO 30
160 IF O$(A)="￥";F=
    1:O$(A)=" ":GOT
    O 90
170 O$(A)=".":C=C-1
    :GOTO 90
180 IF F=1;F=0:H=H+
    20:C=C+3:K=K+1
185 IF K=5;K=0:GOTO
     260
190 A=8:RETURN
200 IF O$(E)=".";O$
    (E)=",":RETURN
210 IF O$(E)=",";O$
    (E)="￥":RETURN
220 IF O$(E)="￥":O$
    (E)="↑":RETURN
230 IF O$(E)="↑";O$
    (E)=" ":RETURN
235 RETURN
240 FOR I=1 TO 200:
    NEXT I:PRINT
250 PRINT "GAME OVE
    R";H:END
260 A=3:B=7:C=0:D=5
    00:E=4:L=L+.05:
    PRINT :PRINT "B
    ONES GAME"
265 IF RAN#<.3 THEN
     270
267 IF A<B;C=-1:GOT
    O 275
268 C=1:GOTO 275
270 C=INT (RAN#*3)-
    1
275 A=A+C:IF A=-1;A
    =11
280 IF A=12;A=0
282 E=E+INT (RAN#*3
    )-1:IF E=-1;E=1
    1
285 IF E=12;E=0
290 Z$=KEY:IF Z$="1
    ";B=B-1:IF B=-1
    ;B=11
300 IF Z$="3";B=B+1
    :IF B=12;B=0
305 IF D<0;D=30
310 D=D-30:PRINT :P
    RINT CSR A;"▲";
    CSR B;"Ω";CSR E
    ;"*";:IF A=B TH
    EN 330
315 IF B=E;D=0:GOTO
     330
320 GOTO 265
330 PRINT :PRINT "B
    ONSE";D:H=H+D:G
    OTO 10
```




《写真１》 かかしをたててスズメをよける




《写真２》 芽が出てふくらんで…刈りとれるかな？

★★★★★★★★★　★★★★★★　ハムスターでした。（京都市・岡本　稔12才）……【影：うーん，このシャレは「・・・・・」？ それとも「・・・・」？ 編：何これ??影：グハハハ。これが分かった人にはバッジをあげちゃうぞ!!】

PC-1245/51用

# VADER BROTHERS



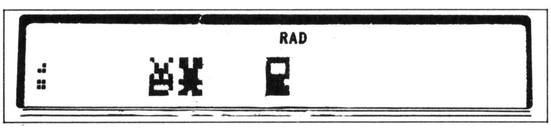
水谷　浩行

## ゲームの説明

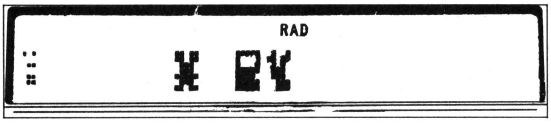
ある日，２匹のインベーダーが地球へやってきた。地球を救うため，チュー助くんは空っぽの牛乳びんとドアを使って，インベーダーと戦わなくてはならない。

## キー操作・他

右からくるカタツムリはダー君。左からくるエイリアンはベー君です。ベー君がチュー助のとなりにきたときすかさず[4]を押すと，ベー君はビンづめになって死にます。ポイントは，ドアから離れるほど高くなります。チュー助をドアの左までつれてゆき，[6]を押すとドアが開きます。棒状になったときが全開のとき，ダー君がやってきてドアと重なったときに[6]を押すと，ドアが閉じて得点となります。ドアが開いていないときは，ドアと重なったときに[5]を押すとビンづめができます。ベー君，ダー君が出ているときは，ドアは動きません。




《写真１》 ドアの向こうにひそむインベーダー




《写真２》 おっとっと！ 左からもきます

**VADER BROTHERSのプログラム・リスト**

```
 10:DIM A(5),B(5),C(5),D
    (5),E(5),H(9):Q=&F80
    5:V=&11E0:R=1:G=3:S=
    0
 20:RESTORE 30: FOR O=1
    TO 5: READ A(O),B(O)
    ,C(O),D(O),E(O):
    NEXT O
 30:DATA 83,127,60,127,8
    3,2,31,120,126,99,12
    1,86,92,86,57
 40:DATA 127,121,121,121
    ,111,121,121,111,0,0
 45:FOR O=1 TO 9:Q=Q+5:H
    (O)=Q: NEXT O:
    RANDOM : WAIT 0:
    GOSUB 300
 50:W=4:M=4:X= RND 2+5:N
    =W:O=1: GOSUB 290
 60:N=X:O=M: GOSUB 290
 65:Y= RND 5: ON Y GOTO
    130,190
 70:N=W:O=1: GOSUB 290:Z
    = VAL INKEY$
 80:IF Z=3 CALL V: POKE
    H(W),0,0,0,0,0:W=W+(
    W<X-1): GOTO 70
 85:IF Z=1 CALL V: POKE
    H(W),0,0,0,0,0:W=W-(
    W>1): GOTO 70
 90:IF Z=6 AND W=X-1
    THEN 110
100:GOTO 65
110:IF M=4 LET M=5: GOTO
    60
120:IF M=5 CALL V: POKE
    H(X),111,0,0,0,0:M=2
    : GOTO 65
125:GOTO 65
130:P=1: IF P>=W THEN 27
    0
140:N=P:O=3: GOSUB 290:Z
    = VAL INKEY$ : IF Z=
    4 AND P=W-1 THEN 170
145:GOSUB 310
150:P=P+1: IF P>=W THEN
    270
160:CALL V: POKE H(P-1),
    0,0,0,0,0: GOTO 140
170:CALL V: POKE H(P),12
    2,95,99,95,122:S=S+(
    X-W)*50: FOR F=0 TO
    30: NEXT F
180:CALL V: POKE H(P),0,
    0,0,0,0: GOTO 70
190:P=9
200:N=P:O=2: GOSUB 290:Z
    = VAL INKEY$ : GOSUB
    310
210:IF Z=6 AND P=X AND M
    =2 AND W=X-1 THEN 23
    0
215:IF Z=5 AND P=W+1 AND
    M<>2 AND P=X THEN 25
    0
220:CALL V: POKE H(P),0,
    0,0,0,0:P=P-1: IF P
    <=W THEN 270
224:IF P<0 THEN 50
225:GOTO 200
230:N=P:O=4: GOSUB 290:
    FOR F=0 TO 35: NEXT
    F:S=S+250
240:BEEP 1: PRINT "":
    GOTO 50
250:CALL V: POKE H(P),12
    2,95,99,95,122:S=S+5
    0: FOR F=0 TO 30:
    NEXT F
260:CALL V: POKE H(P),0,
    0,0,0,0: PRINT "":
    GOTO 50
270:BEEP 2:G=G-1: IF G=0
    THEN PAUSE " GAME EN
    D": WAIT : PRINT "SC
    ORE:";S: END
280:PAUSE " DIE!": PRINT
    "": GOTO 50
290:CALL V: POKE H(N),A(
    O),B(O),C(O),D(O),E(
    O): RETURN
300:PAUSE "*VADER BROTHE
    RS*": PRINT "":
    RETURN
310:IF Z=3 CALL V: POKE
    H(W),0,0,0,0,0:W=W+(
    W<X-1):N=W:O=1:
    GOSUB 290: RETURN
320:IF Z=1 CALL V: POKE
    H(W),0,0,0,0,0:W=W-(
    W>1):N=W:O=1: GOSUB
    290: RETURN
330:RETURN
```

## あとがき

ＰＣ－1245の人はメモリの残りがほとんどないので，改造は注意してください。1250で使うときは，画面を広くとってやったほうが面白いと思います。ＰＯＫＥで＆Ｆ83Ｂ以上をＣＡＬＬしてないので，ブレークキーでとめても機能はおかしくなりません。また，キーは押しっぱなしのほうがよく反応します。

**参考** 「ドア・ドア」エニックス



★犬がくしゃみをした，フェクスワン（Ｘ１）。これほど苦しいシャレもないだろう。（茨城県那珂郡・**都鳥茂雄14才**）
……【**影**：ネコのクシャミはニャンクシャン（ファンクション）。あら，ど～したの？**編**：ニャンとも言えないワン！】

PC-1500＋CE150
(プリンター)用

# ミサイル・コマンド



STUDIO BUG

## ♆ ゲームの説明

RUNすると？マークが出ますので，0から17までの数字をINPUTしてください。0が最も簡単で，数が大きくなるにつれ難度が増します。

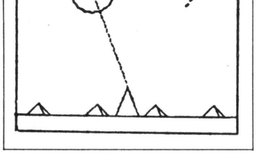
プリンター画面には，四つのピラミッドと，ミサイル発射塔，上空から敵ミサイルが描かれます。本体画面では，〝Attack? or Clear-Screen?〞と聞いてきます。[A]か[C]を指定してください。

PC本体画面に〝KAKUDO〞と書かれ，棒が左右に移動します。これは，発射角度です。左が0°，右が180°なので，適当なところで[SPACE]を押してください。

つぎに〝OK. THIS TIME POWER!〞と表示された後，棒グラフが伸縮します。タイミングをあわせて，[SPACE]を押してください。強さと距離の関係は，2，3度やれば，わかるようになります。

6，7回Attackしていると，そろそろ画面が見にくくなります。Clear-Screenとやると，今までの画面の下に現在の状況を書き直します。

(編：プリンタのない人ゴメンナサイ)



**《写真1》 プリンタ出力画面**

**ミサイル・コマンドのプログラム・リスト**

```
10:CLEAR :DIM M1(
   4):DIM M2(4):
   DIM N1(4):DIM
   N2(4):DIM L(4)
   :DIM K(4):
   RANDOM :GRAPH
15:S=0:INPUT P:
   FOR I=1TO 4:L(
   I)=INT (P/2)+2
   :NEXT I:E=L(1)
   *4
20:FOR I=1TO 4:M1
   (I)=RND 190:M2
   (I)=M1(I):K(I)
   =RND 4*50-30
25:N1(I)=0:N2(I)=
   0:NEXT I:GOSUB
   1000
30:FOR I=1TO 4:IF
   L(I)=0THEN 50
35:M1(I)=M2(I):N1
   (I)=N2(I):N2(I
   )=N1(I)+20
37:M2(I)=(K(I)-M1
   (I))/(135-N1(I
   ))*20+M1(I)
40:LINE (M1(I),-N
   1(I))-(M2(I),-
   N2(I)),2,1
45:IF N2(I)>130
   THEN 500
50:NEXT I:CLS :
   WAIT 0:PRINT "
   Attack? or Cle
   ar-screen?":
   GLCURSOR (0,-2
   00)
55:Z$=INKEY$ :IF
   Z$="A"THEN 100
60:IF Z$="C"THEN
   GOSUB 1000
65:GOTO 55
100:CLS :PRINT "KA
    KUDO       :<":
    FOR J=0TO 36:
    GCURSOR 35+J:
    GPRINT "007F":
    IF INKEY$ =" "
    THEN 120
105:NEXT J:FOR J=3
    6TO 0STEP -1:
    GCURSOR 36+J:
    GPRINT "7F00":
    IF INKEY$ =" "
    THEN 120
110:NEXT J:GOTO 10
    0
120:CLS :J=180-J*5
    :PAUSE "OK.THI
    S TIME POWER-<
    "
125:FOR H=0TO 108:
    GCURSOR H:
    GPRINT "7F":IF
    INKEY$ =" "
    THEN 140
130:NEXT H:FOR H=1
    08TO 0STEP -1:
    GCURSOR H:
    GPRINT "00":IF
    INKEY$ =" "
    THEN 140
135:NEXT H:GOTO 12
    5
140:X=COS J*H+95:Y
    =110-SIN J*H
145:LINE (95,-110)
    -(X,-Y),1,3:X1
    =X+18-P:Y1=Y
150:FOR I=0TO 360
    STEP 10:X2=X+(
    18-P)*COS I:Y2
    =Y+(18-P)*SIN
    I:LINE (X1,-Y1
    )-(X2,-Y2),0,3
155:X1=X2:Y1=Y2:
    NEXT I
160:FOR J=1TO 4:IF
    L(J)=0THEN 170
165:IF (X-M2(J))^2
    +(Y-N2(J))^2<(
    18-P)^2THEN
    GOSUB 600
170:NEXT J:GOTO 30
500:S=S-50
505:GLCURSOR (0,-1
    70):LPRINT "LE
    VEL";P;" SCORE
    ";S:END
600:GLCURSOR (M2(J
    )-4,-N2(J)-5):
    LPRINT "*":L(J
    )=L(J)-1:S=S+1
    0
605:M2(J)=RND 190:
    N2(J)=0:K(J)=
    RND 4*50-30:E=
    E-1:IF E=0THEN
    505
610:RETURN
 1000:SORGN :LINE
      (0,0)-(190,-
      150),0,0,B
 1005:LINE (0,-135
      )-(190,-135)
      ,0,2:LINE (8
      5,-135)-(95,
      -110)-(105,-
      135)
 1010:FOR J=1TO 4
 1015:LINE (J*50-4
      0,-135)-(J*5
      0-30,-125)-(
      J*50-20,-135
      )
 1020:LINE (J*50-3
      0,-125)-(J*5
      0-25,-135)
 1030:NEXT J:FOR J
      =1TO 4:IF L(
      J)=0THEN 104
      0
 1035:LINE (M1(J),
      -N1(J))-(M2(
      J),-N2(J)),1
      ,0
 1040:NEXT J:
      GLCURSOR (0,
       200):RETURN
```

PC-1500

★H君は骨折で入院し退院寸前に盲腸になってまた入院するというバカな経験を持っている。(神奈川県大和市・**久保田敏之13才**)……【**編**：なんと言うか…。とにかくはやく元気になってネ！**影**：そしたらまたバカやろうぜ‼】

# PC-2001用
# スティック・スタック



奈良田　栄二

## 内　容

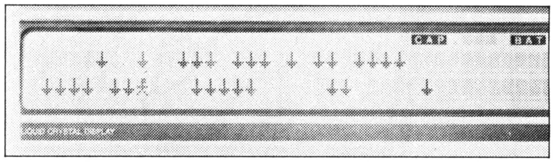
あなたは今，ジャングルの中に1人でいます。このジャングルをぬける道は，1本しかありません。道の上には人食い人種が待ちうけています。あなたは人食い人種の投げる矢を軽いフットワークでよけて逃げてください。

## 遊びかた

とにかく矢をよけて，画面の左端から右端までゆけばよいだけです。1歩前に進むと10点加算，右端まで行くと面クリアです。

キー操作は[4]で前へ進み，[6]で後にもどります。

ゲーム・オーバーになると，どのぐらい歩いたか点数が出ます。




《写真1》 ヤリをよけて，前に進みます

### CHECKER FLAG

**編**：Dr.，このゲームはどうですか？

**Dr.D**：うーむ，PC－2001は投稿本数が少なくて困っている機種の一つなんじゃが，このプログラムもあまりおススメとは言えんなあ…。基本の域を脱してないんじゃよ。

**編**：全体に，もっと工夫したらいいと思うんだけどね。みんなはどう思うかな？

### スティック・スタックのプログラム・リスト

```
30 CLEAR 2000:DEFINT A-Z
40 CONSOLE1,0,0:PRINT CHR$(12);
50 LOCATE 13
60 PRINT "STICK STUCK";
70 A=&HFCAE:FOR I=0 TO 9
80 READ B:POKE I+A,B:NEXT
90 DATA&H48,&H28,&H1F,&H2B,&H48
100 DATA&H10,&H30,&H7F,&H30,&H10
110 DIM A$(9):ZZ=300
120 RESTORE 770:SC=0:SE=0
130 SE=SE+1:IFSE>2THENRESTORE770
140 PRINT CHR$(12);:FOR I=0 TO 9
150 C$="":FOR J=0 TO 29
160 READ D:LOCATE 15
170 PRINTUSING"###";ZZ-(I*30+J);
180 B$=CHR$(&HE1)
190 IF D=0 THEN B$=" "
200 C$=C$+B$:NEXT:A$(I)=C$:NEXT
210 PRINTCHR$(12);
220 LOCATE 12
230 PRINT "GAME START";
240 IF INKEY$<>"" THEN 240
250 FOR I=0 TO 300:NEXT
260 J=0:K=0
270 B$=""
280 FOR I=0 TO 29
290 B$=B$+" "
300 NEXT
310 C$=A$(0)
320 PX=40
330 LOCATE 40
340 PRINT CHR$(&HE0);
350 LOCATE 1
360 K=K+1
370 IF K<4 THEN 470
380 K=0
390 J=J+1
400 IF J=10 THEN J=0
410 B$=C$
420 C$=A$(J)
430 LOCATE 1
440 PRINT C$;
450 LOCATE 41
460 PRINT B$;
470 IF PX<41 THEN 490
480 IF MID$(B$,PX-40,1)<>" "THEN700
490 D$=INKEY$
500 LX=PX
510 IF D$="4" THEN LX=LX-1
520 IF D$="6" THEN LX=LX+1:SC=SC+1
530 IF D$="" AND RND(1)>.6 THEN 490
540 IF LX<40 THEN LX=40
550 IF LX>69 THEN 620
560 LOCATE PX
570 PRINT " ";
580 PX=LX
590 LOCATE PX
600 PRINT CHR$(&HE0);
610 GOTO 360
620 BEEP 1,1:BEEP 2,1
630 SC=SC+100
640 BEEP 3,1
650 PRINT CHR$(12);
660 LOCATE 15
670 PRINT "GOOD!";:LOCATE 50
680 PRINT "Hit RETURN Key."
690 GOTO 130
700 BEEP 30,6:BEEP 29,5:BEEP28,4
710 BEEP 27,3:BEEP 26,2:BEEP25,1
720 PRINT CHR$(12);
730 PRINT"SCORE: ";SC;:LOCATE40
740 PRINT "Hit RETURN Key."
750 IF SE=1 THEN SC=0:GOTO 210
760 GOTO 120
770 DATA 0,0,0,1,1,1,1,0,0,0
780 DATA 0,0,1,1,1,1,0,0,0,0
790 DATA 0,0,0,1,1,1,0,0,0,1
800 DATA 0,0,0,0,0,1,1,1,1,1
810 DATA 0,0,0,1,1,1,1,0,0,1
820 DATA 0,0,0,1,1,1,0,1,0,0
830 DATA 1,1,1,1,0,0,0,0,0,1
840 DATA 1,0,0,0,0,1,1,1,0,1
850 DATA 1,0,0,0,1,1,0,0,1,0
860 DATA 1,1,1,1,1,1,0,0,0,1
870 DATA 1,1,1,0,0,0,0,0,0,0
880 DATA 0,0,1,0,0,1,1,0,0,0
890 DATA 1,1,1,1,0,1,1,0,0,0
900 DATA 0,1,1,1,1,1,0,0,0,0
910 DATA 0,1,1,0,0,0,0,0,1,0
920 DATA 0,0,0,0,1,0,0,1,0,0
930 DATA 1,1,1,0,1,1,1,0,1,0
940 DATA 1,1,0,1,1,1,1,0,0,0
950 DATA 0,0,1,1,1,1,0,0,0,1
960 DATA 1,1,0,0,1,1,1,0,0,0
970 DATA 1,1,0,0,1,1,0,0,0,0
980 DATA 0,0,0,0,0,1,0,1,0,0
990 DATA 0,0,0,1,0,0,0,0,0,0
1000 DATA 0,0,1,0,0,0,1,1,1,0
1010 DATA 1,1,1,0,0,0,0,0,0,1
1020 DATA 1,1,1,1,1,1,0,0,1,1
1030 DATA 0,0,0,0,1,0,0,0,0,0
1040 DATA 1,1,0,0,0,1,1,0,0,0
1050 DATA 0,1,1,1,1,0,0,0,1,1
1060 DATA 1,1,0,1,1,1,0,1,1,1
1070 DATA 1,1,1,1,0,0,0,0,0,0
1080 DATA 0,0,0,0,1,1,1,1,1,1
1090 DATA 1,0,0,0,1,1,1,1,0,1
1100 DATA 0,0,0,0,1,1,1,0,1,1
1110 DATA 1,1,0,0,0,0,1,1,1,1
1120 DATA 1,0,1,0,0,1,0,1,0,1
1130 DATA 1,1,0,0,0,0,0,0,0,0
1140 DATA 1,1,0,1,0,0,0,0,1,1
1150 DATA 1,0,0,0,0,0,1,0,0,1
1160 DATA 1,1,0,1,1,1,1,1,1,0
1170 DATA 0,0,0,0,1,0,0,0,1,0
1180 DATA 0,0,1,0,1,0,0,1,0,0
1190 DATA 0,0,0,0,0,0,1,0,1,0
1200 DATA 0,1,1,1,1,0,1,0,0,0
1210 DATA 0,0,0,0,1,0,0,1,1,1
1220 DATA 0,0,1,1,1,1,0,0,0,0
1230 DATA 0,0,0,1,1,0,1,0,1,0
1240 DATA 1,0,1,0,1,0,0,1,0,0
1250 DATA 0,0,0,0,1,0,1,0,0,1
1260 DATA 0,0,1,0,0,0,0,1,0,0
1270 DATA 1,0,1,0,0,0,0,1,0,0
1280 DATA 1,1,1,0,0,0,0,1,0,0
1290 DATA 0,0,0,0,0,0,1,0,1,0
1300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,1,1
1310 DATA 1,1,1,1,0,0,0,0,1,0
1320 DATA 0,1,1,1,0,1,0,1,0,0
1330 DATA 0,0,1,0,1,1,0,0,0,1
1340 DATA 0,0,0,0,0,1,0,1,0,0
1350 DATA 0,0,0,0,0,0,1,0,0,1
1360 DATA 1,0,1,0,0,0,0,1,0,0
1370 DATA 0,0,0,1,0,0,0,0,0,0
1380 DATA 0,1,1,0,1,1,1,0,0,0
1390 DATA 1,0,0,0,1,0,1,0,0,0
1400 DATA 1,1,0,1,0,1,0,0,1,0
1410 DATA 0,0,1,0,0,0,0,0,0,0
1420 DATA 0,1,1,1,1,0,0,1,0,1
1430 DATA 1,0,0,0,0,1,0,0,0,0
1440 DATA 1,0,1,0,0,1,0,1,1,1
1450 DATA 0,0,0,1,0,0,0,0,0,0
1460 DATA 1,0,1,0,0,0,1,0,1,0
1470 DATA 0,0,0,0,1,0,0,0,0,0
1480 DATA 1,0,0,0,0,1,1,0,0,1
1490 DATA 1,0,0,1,1,0,0,0,0,0
1500 DATA 1,0,1,1,1,1,1,0,1,0
1510 DATA 0,0,1,0,1,0,0,0,1,1
1520 DATA 0,1,0,0,0,1,1,0,1,0
1530 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,0
1540 DATA 1,0,1,0,0,1,0,0,0,1
1550 DATA 0,0,1,0,0,0,0,1,0,0
1560 DATA 0,0,1,0,1,0,1,0,1,0
1570 DATA 0,1,0,1,0,0,0,1,0,1
1580 DATA 1,1,0,0,0,1,0,1,1,0
1590 DATA 0,1,0,0,0,0,1,1,0,0
1600 DATA 0,0,0,1,0,0,0,1,0,1
1610 DATA 0,0,0,0,1,0,0,0,0,0
1620 DATA 1,0,0,0,1,0,1,0,0,0
1630 DATA 0,1,0,1,0,1,0,1,0,1
1640 DATA 1,1,1,0,0,0,1,1,1,0
1650 DATA 1,0,1,0,0,0,1,0,1,1
1660 DATA 0,1,1,1,1,0,0,1,0,0
```

★初めてパソコンにさわったのが友人のＭＺ－2000。♠と♥だけの追いかけゲームに感動し「色が出ないの」と問うと深い沈黙が。（奈良県御所市・**高松平蔵15才**）……**【Dr.D：ワシはＭＺ－80Ｋキットから始めたよ。】**

新パソコン紹介

ファミリーコンピュータがパソコンに！

# マイコンピュータテレビC1（シャープ） ファミリーコンピュータ（任天堂） 用ファミリーベーシック

by きむらく〜ん

ドンキーコングJR.などのゲームができるファミリーコンピュータに『ファミリーベーシック』が発売され，ファミリーコンピュータも，やっとコンピュータらしくなりました。そこで，このファミリーベーシック（価格14,800円）について紹介しましょう。

ファミリーベーシックは任天堂の**ファミリーコンピュータ**とSHARPのマイコンピュータテレビ**C 1**で使うことができます。C 1は，テレビにファミコンが入ったようなもので，映像信号を直接取り出しているため，テレビの映りが良くなっています。

また，JR―GRAPHICとTV―NOTEがあらかじめセットされていますので，カートリッジを別に買わなくても，ちょっとした，お絵書きや伝言板などが楽しめます。その他，機能的には同じですが，コントローラが取り外し自由なので便利です。

さて，ファミリーベーシックには，①BASIC ②カリキュレータ・ボード ③ミュージック・ボード ④メッセージ・ボードの四つのソフトが内蔵されていて，どれを実行させるかを選ぶのですが，大変楽しい画面で，いかにもコンピュータ（マンガの世界の）というような絵が出てきます。

そしてコンピュータが問いかけてきますので，それに答えながら操作するのですが，あいさつを入力すると，うらないをしてくれるのです（どうも，このうらないは，バイオリズムのようです）。

## ★カリキュレータ・ボード

カッコ付き四則演算（＋－×÷）ができ，画面に数式を書くと＝の右に答えがでます。もし数字をまちがえても，簡単に書きなおせます（**写真1**）。



**ファミリーコンピュータにファミリーベーシックをセッティングしたようす**

## ★メッセージ・ボード

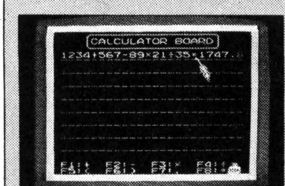
画面に自由に文字が書けます。字を書くとき羽ペンが美しく動きます。バッテリー（単三電池）でバックアップできるので，電源を切っても内容はメモリされます（**写真2**）。

## ★ミュージック・ボード

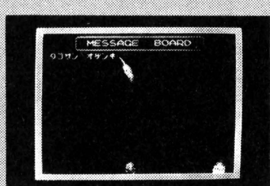
画面に音階を入力すると，そのとおりに演奏してくれるため，楽譜の読めない人には重宝します。コントローラに付いているマイクロホンで，カラオケを楽しむこともできます（**写真3**）。

## ★GAME BASIC

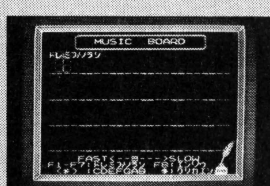
これはたいへんおもしろいBASICで，ひと口で言うと，ぴゅう太のBASICとM5のBASIC－Gとがいっしょになったようなものです。BG―GRAPHIC（バック・グラウンド・グラフィック）で背景を描き，BASICでスプライトを動かしたりしてゲームを作ることができます（**写真4**）。



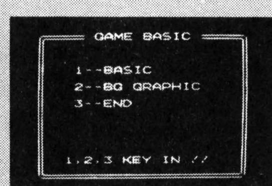

**《写真1》 カリキュレータ・ボードの画面。計算板のこと**




**《写真2》 これがメッセージ・ボード。つまり伝言板**




**《写真3》 ミュージック・ボード。音楽に弱くてもOK**




**《写真4》 GAME BASICのメニュー画面**

## ★BG GRAPHIC

書けるキャラクタは104個＋ＢＡＳＩＣで使うキャラクタです。ゲームなどに必要なキャラクタが入っており，だいたい一つのキャラクタについて３色ほど色が付いています。この色の組合わせは，８種類の中から選びますが，パレットになっていて色を勝手に変えることもできます。

パレットのため，色を変えると他のキャラクタの色まで変わることがあります。完成した絵は，テープにセーブできますが，おもしろいことにカセット・インタフェースがキーボードに付いています。

## ★GAME BASIC

スプライトを使ういろいろなコマンドがあります。その中で最も特徴的なのがＭＯＶＥでしょう。八つのスプライトを同時に，異なった方向へ，異なった速さで動かすことができます。これによりゲームを簡単に作ることができます。

スプライトで使える絵がらは，マリオ，レディ，ファイターフライ(ハエさん)，アキレス，ニタニタ，ペンペン(ペンギン)，ファイアーボール，車，スピナー，スターキラー，スターシップ，爆発，シェルクリーパー　(カメさん)，サイドステッパー(カニさん)，ニットピッカー(トリさん)，レーザーというように，これらを使えば，たいていのゲームは作れるでしょう。

マニュアルも，ＢＡＳＩＣははじめての人にもわかりやすいようにサンプルのプログラムが多く載っているので，短時間で使いこなせるようになるでしょう。

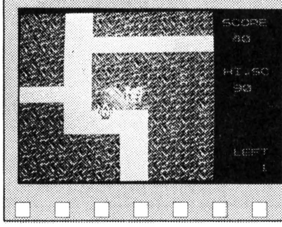
## ★サンプル・ソフト……スカイ・フォース

ファミリーベーシックでゲームを作ってみました。コントローラでスターシップを動かして，スターキラーをよけながらスピナーを発射して，スターキラーに当ててください。４回スターシップがスターキラーに当たると，ゲーム・オーバーです。

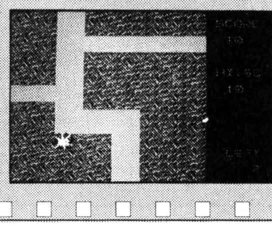
**●入力のしかた**

ＧＡＭＥ　ＢＡＳＩＣの面にして，2キーを押し，ＢＧ　ＧＲＡＰＨＩＣモードにします。ここで写真を参考に，背景を描いてください。文字はＣＨＲ＄で書けます。**リスト１**は，ＧＡＭＥ　ＢＡＳＩＣにもどしてから入力してください。登場キャラクタは「スピナー」「スターキラー」「爆発」を使っています。

テープにセーブもできますよ。




《写真５》 スプライトの動きもスムーズ



《写真６》 本格的ゲームが作れる

バックの絵や登場キャラクタは，好みのものに入れ替えてください。

《リスト１》スカイ・フォースのプログラム・リスト

```
10 CGSET 1,1:VIEW:CGEN 2:PALETB 0,9,0,0,0:LE=3:SC=0
20 GOSUB 320
30 X=76:Y=126:F=5:R=16:POSITION 3,0,0
40 SPRITE ON:DEF SPRITE0,(0,1,0,0,0)="ヒブベボ"
50 S=STICK(0)
60 X=X+((S=1)*(X<168)-(S=2)*(X>16))*2
70 Y=Y+((S=4)*(Y<142)-(S=8)*(Y>80))*2
80 SPRITE0,X,Y
90 IF MOVE(3) THEN 180
100 IF XPOS(3)>168 OR XPOS(3)<16 OR YPOS(3)>172 OR YPOS(3)<16 THEN TX=RND(140)+22:TY=16:F=5:R=16:GOTO 160
110 IF F=5 AND YPOS(3)>Y-RND(32) THEN F=6+(XPOS(3)<X)*2:R=8:GOTO 150
120 IF F=4 AND XPOS(3)>X-48 THEN F=2:GOTO 150
130 IF F=6 AND XPOS(3)<X+48 THEN F=8:GOTO 150
140 IF F=8 AND XPOS(3)<X THEN F=1
144 IF F=2 AND XPOS(3)>X THEN F=1
145 R=8
150 TX=XPOS(3):TY=YPOS(3)
160 DEF MOVE(3)=SPRITE(8,F,1,R,0,1)
170 POSITION 3,TX,TY:MOVE 3
180 IF MOVE(2) THEN 210
190 T=STRIG(0):IF T<>8 THEN 260
200 PLAY"O4B0":DEF MOVE(2)=SPRITE(7,1,3,Y*2/3-10,0,3):POSITION 2,X,Y:MOVE 2:GOTO 270
210 IF YPOS(2)<16 ERA 2
220 DY=ABS(YPOS(3)-YPOS(2)):DX=ABS(XPOS(3)-XPOS(2))
230 IF DX>8 OR DY>8 THEN 260
240 DEF MOVE(1)=SPRITE(10,F,1,9,0,3):POSITION 1,XPOS(3),YPOS(3):MOVE 1
250 ERA 3:ERA 2:PLAY"O5B0":SC=SC+10:GOSUB 340
260 IF MOVE(1)=0 THEN ERA 1
270 DY=ABS(YPOS(3)-Y):DX=ABS(XPOS(3)-X)
280 IF DX>8 OR DY>8 THEN 50
290 DEF MOVE(4)=SPRITE(10,0,1,9,0,3):POSITION 4,X,Y:MOVE 4
300 PLAY"O3B0":SPRITE 0:ERA 3:LE=LE-1:IF LE<0 THEN 360
310 FOR I=0 TO 1000:NEXT:ERA 4:GOTO 20
320 LOCATE25,19:PRINT LE
330 LOCATE22,9:PRINT HI
340 LOCATE22,3:PRINT SC
350 RETURN
360 LOCATE 22,12:PRINT"GAME":LOCATE 23,14:PRINT"OVER"
370 IF SC>HI THEN HI=SC:GOSUB 330
380 ERA 4
390 T=STRIG(0):IF T<>1 THEN 390
400 GOTO 10
```

# BASIC MAGAZINE あくせすroom

| エントリーコード | プログラム名 | 得票数 | エントリーコード | プログラム名 | 得票数 |
|---|---|---|---|---|---|
| BJ① | エイリアンハウス | 783 | M55① | ランディングシミュレーション | 480 |
| BJ② | CHOP RESCUE | 727 | M55② | EXELIO | 1020 |
| BL① | PUSH KANI | 494 | PA① | BEAUTIFUL NAME | 526 |
| BL② | うにとり | 1006 | PA② | TIC TAC | 974 |
| FM① | BALOON BOMB | 261 | P6① | ダイヤモンド・リバー | 671 |
| FM② | BOMBER MAN | 1220 | P6② | TRAIN GAME | 824 |
| RX① | ジライ・トッパ・ゲーム | 425 | P6II① | Urano Fadas | 1033 |
| RX② | SSTVゲーム | 1075 | P6II② | コツベー | 467 |
| J1① | ICE BERGS | 1215 | P8① | テニス | 656 |
| J1② | ROBOT FARM | 275 | P8② | TELEPOT | 843 |
| J2① | MEMORY DEBUGS | 693 | P8II① | 死神退治ゲーム | 730 |
| J2② | TABLE TENNIS | 807 | P8II② | GIRL & FLOWER | 769 |
| MS① | しりずもう | 469 | P88① | THE SHIP | 515 |
| MS② | BOOMERANG BOY | 1030 | P88② | MIDAS | 985 |
| M5① | BREAKER | 838 | SC① | 葡萄食い | 427 |
| M5② | ピカピカの一年生 | 662 | SC② | SUPER JUMPER | 1073 |
| MK① | THE BARBERII | 430 | SM① | RUNAWAY | 954 |
| MK② | かばやきゲーム | 505 | SM② | 快傑ネズミ小僧 | 546 |
| MK③ | エルドラド | 565 | X1① | 重力マット | 330 |
| MB① | 小鳥大戦争 | 302 | X1② | 北極物語 | 1170 |
| MB② | VICIOUS BASE | 502 | HC① | ヒンデンブルクII | 819 |
| MB③ | クレイジーカラス | 696 | HD② | アミダマン | 681 |
| M22① | マンガ家A子さん | 937 | PB① | TECNO HOLE | 355 |
| M22② | SECRET | 563 | PB② | バスケットボール | 1144 |

**編**：さて，今月はどうでしたか？

**影**：うん，私の個人的趣味から言えば「ウニとり」とか「かばやきゲーム」，エントリー機種ではないけど「ハンバーガーショップ」なんかが…。

**編**：全部，食べものじゃないですか‼

**Dr.D**：ハッハッ‼ だが，影君の言うこともわかるな。身近なものを題材に，アイデアを生かした作品は，ワシも大歓迎じゃ。

**編**：先月このコーナーで「絵のきれいなもの」といったら，いろいろな反響があったんですが。

**Dr.D**：たしかに，グラフィックには機種差があるからな。「工夫のある画面」と言い直せばいいかな。今月も独創的なアイデアの作品を選んだつもりじゃ。

## で・ば・ぐ

●7月号122ページのPC－6001/mkII/6601用「TRAIN GAME」の**リスト1**を**リストA**に訂正し，モニタ呼込みのリストが抜けてしまいました。**リストB**を打ち込んでから，7月号の**リスト2**を入力してください。

**リスト2の使いかた** ①INPUT：マシン語の入力 ②DUMP：マシン語のダンプ出力 ③BSAVE：マシン語のセーブ ④BLOAD：マシン語のロード（入力はすべて16進数です）。

**注意**：①，②の終了は，〝END〟を入力すること。

③，④は，マシン語をセーブ，ロードにするときに使用します。

●7月号53ページのベーシックマスターJr.用「エイリアン・ハウス」の50行…X1＝$1BG6のGをFに，610行RESEQのSEQをMに変えてください。

ほんとうに今月も，で・ば・ぐがなくなりませんで，申し分けありません！

### 《リストA》マシン語読込みのリスト

```
100 PRINT"LOADING"
110 INPUT#-1,A$
120 A1$=LEFT$(A$,2)
130 IF A1$<>"BM"GOTO 120
140 L=LEN(A$):IF L>10GOTO 120
150 S$=MID$(A$,3,4):S=VAL("&h"+S$)
160 K$=MID$(A$,7,4):K=VAL("&H"+K$)
170 FOR J=1TO K
180 INPUT#-1,A$
190 FOR I=1TO64 STEP 2:A=VAL("&H"+MID$(A$,I,2))
200 POKE S,A:S=S+1:NEXTI,J
290 CLS
300 F$="train":F$=LEFT$(F$+"        ",8)
310 INPUT #-1,E$
320 IFLEFT$(E$,8)<>F$THEN310
330 S=VAL(MID$(E$,9,6)):E=VAL(MID$(E$,15,6))
340 INPUT #-1,B$:M=LEN(B$)/2
350 FORI=0TOM-1:POKES+I,VAL("&H"+MID$(B$,I*2+1,2)):NEXTI:S=S+M
360 IFS<ETHEN340
390 LOCATE10,12:CLOAD
```

### 《リストB》モニター呼込みのリスト

```
100 PRINT:PRINT"   BM MONITOR":PRINT
110 PRINT "INPUT=[I]"
120 PRINT "DUMP =[D]"
130 PRINT "BSAVE=[S]"
140 PRINT "BLOAD=[L]"
150 INPUT A$
160 IF A$="I" GOTO 200
170 IF A$="D" GOTO 300
180 IF A$="S" GOTO 400
185 IF A$="L" GOTO 500
190 GOTO 100
200 INPUT "INPUT ADD=";A$
210 A=VAL("&H"+A$)
220 PRINTHEX$(A);:PRINT"=";
230 INPUT D$
240 IF D$="END"THEN100
250 D=VAL("&H"+D$)
260 POKE A,D
270 A=A+1
280 GOTO 220
300 INPUT"DUMP ADD=";D$
305 IF D$="END" GOTO 100
310 D=VAL("&H"+D$)
320 FOR I=0TO 7:PRINTHEX$(D);:SU=0:FOR J=0TO 7
330 A=PEEK(D):A$=HEX$(A):A$=RIGHT$(("00"+A$),2)
335 PRINT" ";A$;:SU=SU+A
340 D=D+1:NEXT J:PRINT":";
345 PRINTRIGHT$("00"+HEX$(SU),2):NEXT I
350 D$=HEX$(D):GOTO 300
400 INPUT"START ADD=";S$
410 INPUT"END   ADD=";E$
420 S=VAL("&H"+S$):E=VAL("&h"+E$)
430 S1=S:S2=0
433 S1=S1+32:S2=S2+1:IF S1<E THEN GOTO 433
435 S$=RIGHT$(("000"+HEX$(S)),4)
436 S2$=RIGHT$(("0000"+HEX$(S2)),4)
437 A$="BM"+S$+S2$:PRINT#-1,A$:A$=""
440 FOR I=1TO32:A=PEEK(S):S=S+1
443 A$=A$+RIGHT$("00"+HEX$(A),2)
445 NEXT:PRINT#-1,A$:A$=""
450 IF S<E THEN440
460 GOTO100
500 PRINT"LOADING"
510 INPUT#-1,A$
520 A1$=LEFT$(A$,2)
530 IF A1$<>"BM"GOTO 510
535 L=LEN(A$):IF L>10GOTO 510
540 S$=MID$(A$,3,4):S=VAL("&h"+S$)
550 K$=MID$(A$,7,4):K=VAL("&H"+K$)
560 FOR J=1TO K
570 INPUT#-1,A$
580 FOR I=1TO64 STEP 2:A=VAL("&H"+MID$(A$,I,2))
585 POKE S,A:S=S+1:NEXTI,J
590 GOTO 100
990 END
```

# BASIO MAGAZINE あくせすroom

## 明日のSTAR PROGRAMMER紹介

——今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!——

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| MINI BALL | 大阪府堺市 | 藤原　悟君 | BACUS | 神奈川県横浜市 | 土屋俊彦君 |
| ハズラー | 兵庫県宝塚市 | 岸本龍乃輔君 | WORD MAN | 愛知県海部郡 | トカゲの住宅君 |
| 魚屋ケンちゃん | 東京都北区 | 清水　徹君 | ザブングル | 岩手県釜石市 | ウイナルド平松君 |
| SCRAMBLE | 山梨県北巨摩郡 | 古屋慎一郎君 | 5寸くぎゲーム | 大阪府高槻市 | 村上　治君 |
| MAGIC HAND | 東京都西多摩郡 | 小山泰明君 | ATTACKER 1 | 秋田県山本郡 | 加藤　悟君 |
| POKER♥FIST | 岡山県井原市 | 山本剛史君 | 走れランナマン | 佐賀県佐賀市 | 江頭　進君 |
| Zeffy | 千葉県船橋市 | てるてる坊主君 | 影家あどべんちゃー | 東京都世田谷区 | 安倍吉俊君 |
| SKY WAR | 大阪府岸和田市 | 安岐壮心君 | 君に胸キュン | 千葉県市原市 | 窪谷英明君 |
| ワープマン | 千葉県安房郡 | 鈴木　明君 | THE マラソン | 福岡県北九州市 | 高尾太郎君 |
| HOPPY | 愛知県名古屋市 | 水谷浩行君 | MZオリンピック | 福岡県北九州市 | 白石達也君 |
| OVER SHARK | 神奈川県横浜市 | 椎名秀夫君 | GANG | 富山県滑川市 | 高橋直人君 |
| SNAKE | 神奈川県横須賀市 | 池田茂樹君 | 三中南校舎を建設せよ | 東京都調布市 | 佐々木　隆君 |
| SKI | 奈良県生駒市 | 飴川睦英君 | THE タカラサガシ | 神奈川県横浜市 | 熊西　晃君 |
| ニャムコ | 埼玉県草加市 | 柳本英之君 | レジョック | 茨城県常陸太田市 | 日野幸雄君 |
| さかなやさんゲーム | 北海道札幌市 | 佐野博孝君 | ドミノ ライン | 熊本県球磨郡 | 津崎ひろあき君 |

## 投稿ありがとうコーナー

☆59年5月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

蔵本典之／菅　義訓／小嶺一雄／近藤　卓／渡辺　修／岩村秀治／神宮司元治／山川　宏／伊達正樹／吉田潔観／花蜜伸行／河内真哉／中條浩二／鴻池伸治／加藤　慶／木村裕一／繁田岳美／晴田友子／池田征基／小川隆司／宮平　一／鈴木基之／谷口清憲／服部治夫／内山　匡／提清司／山口厚司／江本秀幸／跡部俊夫／松尾武幸／深谷文明／宍戸　隆／坂本　攻／今村宗一郎／西ノ原幸雄／浅川幹夫／渡辺　博／加藤泰士／前田　剛／門田暁人／苅部　徹／岸本和久／伊藤　茂／今田美博／吉田武志／南　浩／立岩潤三／桜井清司／豊川　舜／戸谷量夫／三沼誠司／高橋政英／谷川和也／風流子／山路和弘／安達宏行／佐々木恵達／先谷政雄／田辺　淳／原　雅明／マッチョ／長内　厚／吉村真二／川並宏治／山田圭吾／川野進治／井口昌晃／笑是都徒／高橋政英／森　弘／澤田啓貴／末広　寛／小野江正頼／白方健太郎／岩下洋治／内海淳一／坂尻　守／西川幸宏／石崎秀数／本島　隆／ＭＺｅｒ／Ｈ・Ｇ／神永武俊／案浦隆一／佐藤雅仁／磯崎元洋／浅井圭将／小林　稔／吉原美智子／斉藤純一／瀧田明博／塩津拓也／平岡　靖／武田欣之／伊東　孝／川口芳弘／笠木　透／本田欣求／武田太豪／馬杉誠一／栗原　昭／西島規世／大畑　智／三木祐介／清水　明／都築征志／清水康之／玉澤統久／渡辺雅哉／蓮沼　勝／佐藤丈樹／坂井丈泰／森　功／西　友春／岩永将幸／藤原信一／山本良之／塩田行宏／平野大介／遠藤　学／志村　創／滝田一朗／山口　寛／梅ヶ谷　潤／石田　聰／嶋崎靖志／小川安志／河内正浩／杉村克己／マシュリン／中村　誠／高橋雅樹／木村篤史／石山正太郎／川原義弘／佐藤文夫／北城慶二／城垣内　剛／ＨＯＷ　ＴＯ　ＰＬＡＹ／市川真琴／後藤　保／山田泰史／川内謙二／椙原一成／川上　徹／守神正達／西嶋　茂／吉田豊臣／寺田　智／古屋慎一郎／長坂　暁／熊谷　実／園川洋人／杉本弘之／佐藤伸夫／森辺訓章／鈴木政宏／興野おさむ／中村誠司／加藤　慶／九月の風／山森正和／ＣＡＴ’Ｓ　ＥＹＥ／佐藤祥雄／浜道裕司／鷲尾彰一／田代博嗣／高見沢雄一郎／磯利光／伊藤静男／加藤継雄／林　宜憲／原田敬三／ＹＩＳ／国吉哲也／吉田　健／知らぬ顔の半兵衛／

※全員紹介しきれなくてゴメンナサイ！他にもたくさんの方からの応募がありました。どうもありがとう!!

# 日本マイコン流通センター

# 中古マイコンショップ

## 中古マイコンフェアー

マイコンファン
西友荻窪店タウンセブンへ大集合！

大バーゲン

●場所：西友荻窪店タウンセブン7F
●日時：8月3日(金)〜12日(日)

NEC・富士通・シャープなど

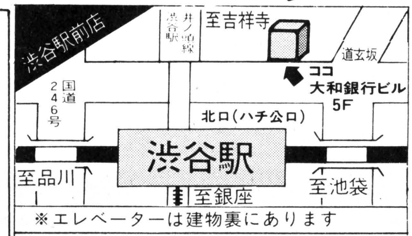
**各社マイコン・周辺機器勢揃い!!**

**3割・5割・7割引！**

**ソフト：580円均一、半額セール**

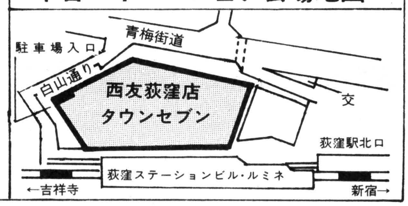
**書籍：半額、7割引**

※マイコン教室同時開催　詳しくはお電話で　TEL 393−1151




業務拡張のため
★急募!! アルバイト・社員
(男●女)※詳しくは463-2361

中古マイコンフェア会場地図

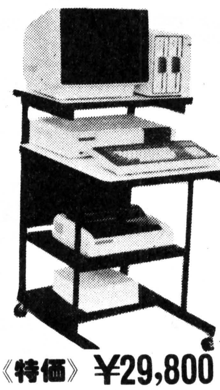



格安　全国配送

新品　展示中

**高級パソコンデスク**
全機種対応
業務用として開発・設計
強度バツグン
移動自由（ストッパー付キャスター使用）

PC-1



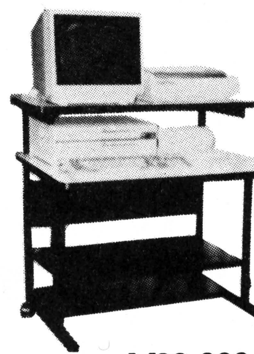
《特価》¥29,800
600(幅)×930(高さ) 700(〃)×740(奥行)

PC-2



《特価》¥42,000
1200(幅)×930(高さ) 700(〃)×740(奥行)

PC-3



《特価》¥36,000
900(幅)×930(高さ) 700(〃)×740(奥行)

■お申し込みは今すぐ電話か下記の申込書に記入の上、代金といっしょに現金書留にてお送り下さい。到着後、5日以内に商品をお届け致します。

●送り先／(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F パソコンデスク係

●受付/午前10時→午後7時

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!

☎03(463)4455（ヨシココ）

キリトリ線

**《パソコンデスク申込書》** 昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター御中

| ご購入機種(新品) | | | 左記の商品を申し込みます。至急お送り下さい。　㊞ |
|---|---|---|---|
| 品　名 | 特価価格 | 台数 | フリガナ |
| (例) PC-2 | ¥42,000 | 1 | 氏　名　☎(　　) |
| | | | フリガナ |
| | | | 住　所(〒　　) |

●全国の販売店様へ。業販も行っておりますので、お気軽にお問い合せ下さい。TEL. 03-463-4612 Ⓑ 8月号

## ベーマガ読者に特典が?!/全国ショップガイド

ここで紹介されたお店は，ベーマガ編集部が自信を持ってお勧めするマイコン・ショップなのです。

マイコンのわからないこと,知りたいことがあったらぜひ一度でかけてみるといいですね。編集部へのお便りなども，扱ってくれます。

さらに，ベーマガ読者だけの特典が用意されてる店もあるから，もうタ～イヘン!!

**●ハドソンメディア札幌からのお知らせ**

来たる７月26日(木)～31日(火)「第８回パソコン＆ＯＡフェア」を開催致します。年一度のパソコンオークションをはじめ，期間中，楽しいゲーム大会ほかお買得品を多数取り揃え，みなさんのご来場をお待ちしております。また，各ハード，ソフトメーカーの新製品の展示実演も用意致しております。

---

パソコンショップ **タクト**

**原付免許・ヘルメット不要です。……**

**お気軽に御来店ください。**

シャープ
ＮＥＣ
富士通

**TACT**

エプソン
ソフト
各社

「ベーマガ持参の方に当店オリジナルステッカーを差し上げます」

**ナムコのソフト取扱中／ソフト会員制度有り!!**

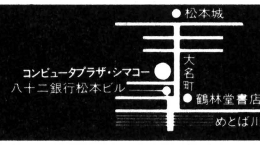
宇治市小倉町南浦30－114
西宇治高校東へ200ｍ ☎0774－20－0784

---

**コンピュータのことならハードからソフトまで中信地区最大規模の展示をほこる**

コンピュタプラザ　株式会社 **シマコーシステム**

〒390 松本市大手3-2-21 TEL0263(35)1691・(35)1616




**7月27日(金)～8月5日(日) 夏のボーナスパソコン大バザール開催**

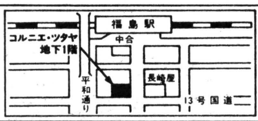
NEC SHARP 富士通 SONY National EPSON TOSHIBA Canon 県下取扱店

---

**パソコンのことならおまかせ下さい！**　ホビーからビジネスまで

**▶県内一のソフト量◀**
MSXからPC－9801E／Fまで各機種
**最新人気ソフトが1000本!**
(ゲーム・教育・ビジネス)
※通信販売OK。送料＝300円(1本)

【ハード取扱いメーカー】NEC・ナショナル・富士通・シャープ
SONY・EPSON 他 周辺機器メーカー
【ソフト取扱いメーカー】電波新聞社・エニックス・PONYCA・T&E
COMPAC・テクノ・ハドソン他 140社
クレジットOK＝1～36回　月々3,000円から




**オリエンタルパソコンショップ**

〒960 福島市栄町10番11号コルニエ・ツタヤ B1　☎0245(21)－2101

---

HUDSON SOFT **ハドソン MEDIA札幌**

ハトソンメティア札幌
〒060 札幌市中央区南1条西2丁目
井 今井一条本館4階 北海道パソコンセンター内
☎011-281-1151(内)2294

**★大好評メディア・メンバーズカード**



当店でハードをお買い求めの方にメディア・メンバーズカードを発行。

**特典1. ハドソン製ソフトを会員特別価格にて提供。**

**特典2. 各種クラブ活動へご参加いただけます。**

**★相談コーナー(毎週火・金曜日開催中)**

**★お支払い方法**

**分割払い**●低金利、1回より36回までOK ●15分間お待ちいただければ商品をお持ち帰りいただけます。※但し、身分証明書(自動車運転免許証又は健康保険書)及び印鑑をお持ち下さい。

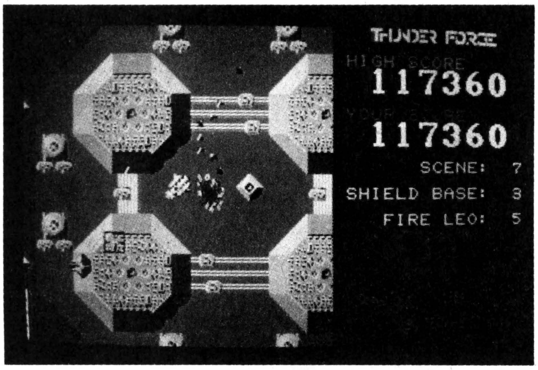
**ボーナス2回払い**●北専、札専及び札信販カードご持参の方は、ボーナス2回払いをご利用いただけます。

**クレジットカード** ●MIC、丸井クローバ、札信販、札専、北専、HCB、ダイヤモンドカード、住友カード、ミリオンカード、ダイナースカード、ユニオンクレジット

**※ハード、ソフト共に各クレジットカードでOK!!**

キリトリ線
**粗品引換券**
道内の御持参のかたに限りステキなプレゼントを差し上げます
BM8

**FM-77用も** 3.5インチ版 **新発売!!**




スクロールゲーム

# サンダーフォース

X1C・X1(要G-RAM)
PC-8801(PC-8801mkII)、FM-7

テープ版
各¥4,800

シールドに被い隠され、その姿を容易に現さないという敵本拠地「ダイラデイザー」。これを破壊すべく最新鋭爆撃宇宙艇「ファイアー・レオ」は小惑星敵基地上空を飛行していた。美しい画面にくり広げられる激しい戦い縦横にスクロールする画面、迫力ある臨場感があなたを未知の戦闘空域へ誘います。(左画面写真はX1用です)

## サンダーフォース コンストラクション

ゲームにあなたのアイデアを生かしてみたい!!そういう人のためにできたのがこのサンダーフォース・コンストラクションです。もちろんプログラムがわからなくたって大丈夫。操作方法もすこぶるカンタン。

- ●5インチ2D:FM-7、PC-8801/8801MkII、X1C/X1(G-RAM)
- ●3インチ:X1D
- ●3.5インチ:FM-77

ディスク版　各6,900円

新発売

# MZ-1500

QD版　各 4,800円

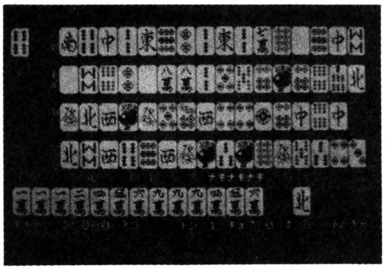
## サンダーフォース

**ゲームの効果音がステレオで!!**

画面はフルカラーの美しいグラフィック。さらに嬉しいのは、MZ-1500にお持ちのオーディオ装置をつなぎますと効果音がステレオとなり、迫力ある臨場感が得られます。

## エキサイト四人麻雀

オールマシン語による超高速麻雀。ポン、カン、ロン、リーチ時の待ち牌等は自動判断、捨て牌もカーソル一発でOK。最強のマイコン雀士を負かせられるか。(MSX用近日発売)



## 四人麻雀(テープ版)

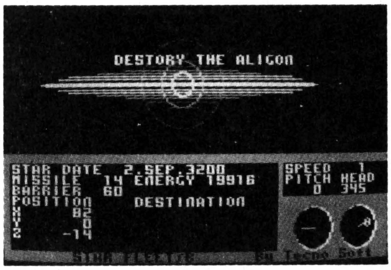
完璧に本物と同じ! 四人麻雀。リーチ、ポン、チー、裏ドラ一発ありで東・南まわしの半荘ジメ。速いスピードと最高にきれいなグラフィック。真剣勝負の醍醐味を充分味わって、キミも雀狂にならないか?

- ●PC-8801、8001MkII、6001MkII、FM-7、X1、MZ-2000 MZ-2200(dB-BASIC、G-RAM1、2、3)用 各¥4,000
- ●MZ-700用 ¥3,500

## スペシャル四人麻雀(ディスク版)

1枚で数機種に使えます。

- ●5インチ2DD版PC-9801F/E
- ●5インチ2D版PC-9801(9801E)、PC-8801(8801MkII)
- ●8インチ2D版PC-9801(9801F/E)、PC-8801(8801MkII)




君はもう体験したか?
3次元ならではのトリップ感。

## スターフリート/B

3次元宇宙空間で繰り広げられる、驚異のシミュレーションゲーム。リアルな動き、要求される冷静な状況判断力、そして決断力、面白さがナミじゃない!

PC-8001MkII、8801、6001MkII、FM-7・8、X1(G-RAM)、MZ-2000(G-RAM1)用。　各¥4,500

## ゴルフアイランド・スペシャル

超リアルな演出のグラフィックとサウンド。ディスプレイがそのままカントリークラブ。樹木、池、海、バンカー、風向、風速、様々な状況設定が君のゴルファーの腕を試す!

FM-7、PC-8801、8001MkII、6001MkII、X1(G-RAM)、MZ-2000(Hu-BASIC、G-RAM1、2、3)　各¥5,800

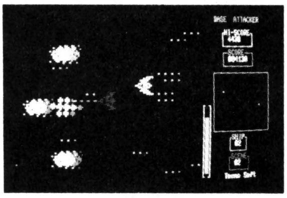
(ゴルフアイランド+拡張コース4の2本セット)

- ●拡張コース(1~4)

(18ホールまであります)

各機種¥2,000

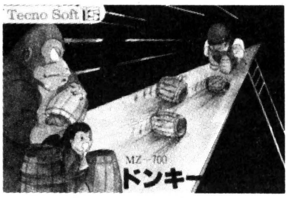
8方向スクロールゲーム



## ▲ベース・アタッカー/B

これまでのスクロールゲームと言えば、画面が上から下へ流れるだけ。しかしこの「ベース・アタッカー」は、上下左右、またナナメにもスクロールするぞ……。敵機の追撃をふり切って、敵要塞をみごと破壊できるかな。

PC-8001(8001MkII/8801/8801MkII N-BASICモード)　¥4,000




## ▲ドンキー・ゴリラ

彼女がゴリラに捕まった。何度助けに行っても、ゴリラは彼女を連れて逃げていく。面が進むにつれて難しくなり、5面をクリアするのは至難のワザ!? さあ、彼女を救い ♡ を目ざして頑張ろう。

MZ-700/1200　各¥3,300




好評発売中

## ゴルフアイランド

各¥4,000

## グラフィック・ツールセット FM-7/8用 2本セット

¥4,500

2種のグラフィック・ツールで、精密なグラフィック画面が、さらに簡単に描けるようになりました。

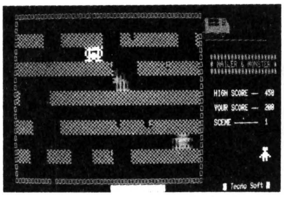
(1)ライン・エディター

- ●多機能エディターで思い通りの絵が簡単に描けます。
- ●8原色を同時に異なった中間色に変換できます。
- ●作成した絵をCONNECT、PAINT、LINE、SYMBOL等の文として、あるいはマシン語としてセーブできます。
- ●BASICのテキストをデータとしてロードし、改めてエディットする逆変換機能もあります。

(2)パターン・エディター

- ●100×50ドットの大きさまでのパターンが作成可能。
- ●1ドット毎の色つけができます。
- ●エディト時に直線、円、塗りつぶし等もできます。
- ●作成したパターンはデータ文としてセーブできます。

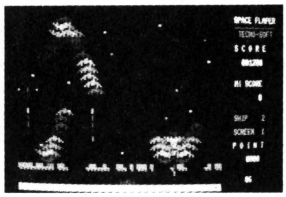





## ▲ネイラー&モンスター/B

ダイヤ鉱の4匹の怪物が襲ってくる。怪物を撃退し、ダイヤを運び出せ。ワープもできるぞ!! 何面までいけるかな?

PC-8001(8001MkII/8801/8801MkII N-BASICモード)　¥4,000




## ▲スペース・フラッパー/B

宇宙鳥は特殊な動きで迫ってくる。ビーム砲で撃退しよう。16面まであるよ。

PC-8001(8001MkII/8801/8801MkII N-BASICモード)　¥4,000

●お求めはお近くのマイコンショップか又は直接当社へ現金書留にてお求め下さい。


# (株)テクノソフト

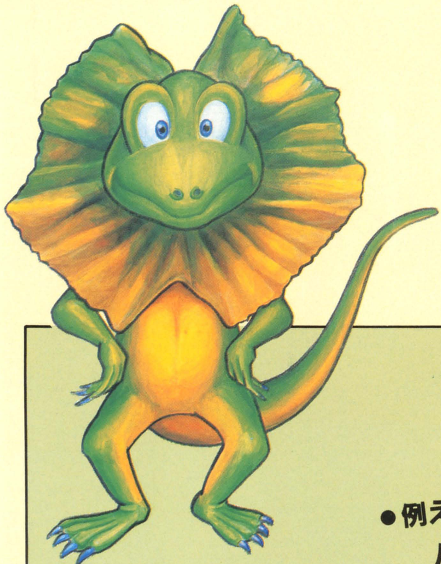
AM10:00~PM6:00 日曜定休

〒857 長崎県佐世保市福石町4-14　☎0956-33-5555

SEGA

# 第一回
# セガ・ソフトプログラムコンテスト

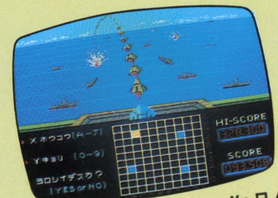
## セガ・パーソナル コンピュータ SC-3000シリーズ 発売一周年記念



チャレンジしなきゃ、始まらない！

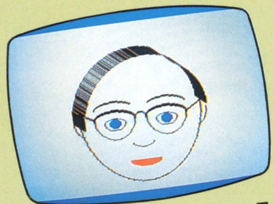
送れば勝ち！

● 例えば、
パパの顔をパソコンで書いちゃおう！



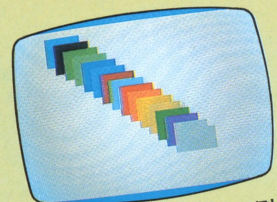

作品例

● 例えば、
おもしろゲームを創っちゃおう！



作品例

● 例えば、
簡単なプログラムでも送ちゃおう！



作品例

主催　株式会社セガ・エンタープライゼス



## 応募内容

▶期間
昭和59年7月10日〜9月30日(当日消印有効)

▶ソフト・テーマ
これまで市販又は発表されていないオリジナルのゲーム、グラフィックス、実用ソフトなど、内容のジャンルは問いません。

▶対象機種
★セガ・パーソナル・コンピュータSC-3000、SC-3000H
★セガ・コンピュータ・ビデオゲーム機SG-1000にキーボードSK-1100を接続してパソコンとして使用した場合。

▶応募方法
★個人またはグループで、何点でも応募できます。
★プログラムをカセットテープにセーブしてお送りください。
★そのプログラムのタイトル名、内容、使い方(遊び方)、操作方法などを原稿用紙1〜2枚程度にまとめ、住所、氏名、年令、職業(または、学校名 学年)、電話番号をはっきり書いてカセットテープといっしょにお送り下さい。

▶送り先（問い合わせ先）
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 ☎03(742)3171
株式会社　セガ・エンタープライゼス
パソコン企画部「プログラム コンテスト係」

▶選考
斉藤ゆうこ（タレント）及び社内選考委員にて実施します。

▶発表
当誌昭和60年1月号誌上で行ないます。なお、入選者には、別個直接ご連絡いたします。
※応募いただきました作品は返却できませんのでご了承ください。また、入選作品の権利は当社に帰属いたします。
※応募作品を、当社発行の出版物に掲載させていただく場合もあります。また、商品化する場合は、著作権使用料をお支払いいたします。

▶賞
★総合グランプリ（1名）
賞金100万円
★小学生部門／中学生部門／一般部門（高校生以上）各部門ごとに：
●グランプリ（各部門各1名）
賞金30万円＋フロッピーディスク ユニット（セガSF-7000）
●第二位（各部門各1名）
賞金10万円＋カラープロッタプリンタ（セガ・SP-400）
●第三位（各部門各1名）
賞金5万円＋カセット データレコーダ（セガSR-1000）
●参加賞
応募者全員にいいものプレゼント

### ゲーム アイデア同時募集

▶どなたでも参加できます。(お1人何点でも可)
▶ゲーム内容を図、絵、マンガや文章などでわかりやすく説明して下さい。
送り先／問い合わせ先はセガパソコン企画部「プログラム　コンテスト」係

▶賞：

| | | |
|---|---|---|
| グランプリ（1名） | 賞金 | 15万円 |
| 第2位（1名） | 賞金 | 10万円 |
| 第3位（1名） | 賞金 | 5万円 |
| 参加賞 | 応募者全員にプレゼント | |

株式会社 セガ・エンタープライゼス

品質を大切にする<技術の日立>

HITACHI




**便利なRFコンバーター標準装備**
だから，家庭用カラーテレビに<H1>をつなげば，即，パソコンディスプレイとして使用できます。もちろん，スイッチ一つで，簡単にテレビに切り換えることもできます。

**楽しい2つの内蔵ソフト**
<H1>は，スイッチポンで初めての人でもすぐにオルガン演奏や絵がかける2種類のソフト内蔵。



**RAM32Kバイトを実装**
複雑なゲームや，学習ソフトを走らせるなら，RAM32Kバイトは欲しいものですね。<H1>なら，標準実装。発展性が高い将来性のある頼もしいパソコンなのです。

**2つのROMスロットを標準装備**
ROMスロットは，ゲームソフトなどのROMカートリッジをさし込むほかに外部記憶装置など周辺機器との接続に使います。<H1>は，拡張性重視のパソコンです。

HINT
くらしを豊かに…
日立新技術




**日立 パーソナル コンピュータ H1**
MB-H1 ¥62,800
(カラーテレビC14-B20は別売です)

MSX このパーソナルコンピュータは
MSX のマークがついているROMカートリッジおよびカセットが使用できます。
MSX はマイクロソフト社の商標です。

HUMANICATION

資料請求券 B-7 H1

●カタログのご請求は，資料請求券をハガキに貼り〒105 東京都港区西新橋2-35-6 第三松井ビル内 日立家電販売株式会社・宣伝部 パソコン係まで。

―生活と技術をむすぶ―
**日立家電販売株式会社**
〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 特別定価350円(送料70円) 雑誌18361-8